ro
ro
ro

Roberto Simanowski

Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft

Bd.-Nr. 55696
9,5/12,8 DTP-Punkt Proforma
35 Zeilen · 98 mm Breite

303 Seiten · 19 Bogen
1 Seite(n) vakat
Pinkuin

Kopfsteg 12,0 mm · Bundsteg 12,0 mm

Über den Verfasser

Roberto Simanowski studierte Deutsche Literatur und Geschichte an der Friedrich-Schiller-Universität Jena, wo er 1996 zur Unterhaltungsliteratur um 1800 promovierte. Er arbeitete 1997 bis 1998 als wissenschaftlicher Mitarbeiter an der Georg-August-Universität Göttingen im Sonderforschungsbereich *Internationalität nationaler Literatur*, war Humboldt-Stipendiat an der Harvard University 1998 bis 2000 und an der University of Washington 2001 bis 2002 sowie Gastprofessor am Institut für Medienwissenschaft der Friedrich-Schiller-Universität Jena 2002 bis 2003. Seit 2003 lehrt er als Assistant Professor für German Studies und Digitale Ästhetik an der Brown University in Providence, Rhode Island. Er lebt in Boston und Berlin.

Letzte Veröffentlichungen: Digitale Literatur (Text & Kritik 2001, Hg.); Interfictions: Vom Schreiben im Netz (edition suhrkamp 2002); Literatur.digital. Formen und Wege einer neuen Literatur (Deutscher Taschenbuch Verlag 2002, Hg.); Transmedialität. Studien zu paraliterarischen Verfahren (Wallstein 2006, Mhg.).

ro ro ro

Roberto Simanowski

Digitale Medien in der Erlebnisgesellschaft

Kultur – Kunst – Utopien

rowohlts enzyklopädie
im Rowohlt Taschenbuch Verlag

rowohlts enzyklopädie
Herausgegeben von Burghard König

Originalausgabe
Veröffentlicht im Rowohlt Taschenbuch Verlag,
Reinbek bei Hamburg, September 2008
Copyright © 2008 by Rowohlt Verlag GmbH,
Reinbek bei Hamburg
Umschlaggestaltung any.way, Walter Hellmann
(Fotonachweis: © 2003 Scott Snibbe)
Satz Proforma, TheSans (InDesign)
bei Pinkuin Satz und Datentechnik, Berlin
Gesamtherstellung CPI – Clausen & Bosse, Leck
Printed in Germany
ISBN 978 3 499 55696 8

Inhalt

Einleitung

Kinderspiele, Abenteuer und Spaßgebot

Manchmal weckt Theater Kindheitserinnerungen, denn manchmal ist es wie eine Schnitzeljagd. Zum Beispiel *Uncle Roy All Around You* von der britischen Künstlergruppe Blast Theory. Hier wird ein Teil des Publikums mit Handcomputern ausgestattet und in die Straßen des Aufführungsorts geschickt (zur Premiere im Mai 2003 war dies London), um innerhalb von 60 Minuten das Büro von Onkel Roy zu finden. Ein anderer Teil durchschweift online die virtuelle 3-D-Version derselben Gegend auf der Suche nach Anhaltspunkten über Onkel Roys Aufenthaltsort. Die Online-Spieler geben den Offline-Spielern entsprechende Hinweise, während Onkel Roy die Positionsmeldung der Spieler per SMS mit hilfreichen oder zweideutigen Anweisungen beantwortet, etwa in Richtung Kaufhaus zu gehen und dem Tourist zu folgen, der gleich die Straße überqueren wird. Die Offline-Spieler wissen nie, ob die Online-Spieler ihnen korrekte Informationen geben oder sie absichtlich in die Irre führen. Sie wissen auch nicht, welcher der Touristen, die gerade die Straße überqueren, der richtige ist, also kein Tourist, sondern Spielteilnehmer. Diese Unsicherheit macht den Reiz des Spiels aus: Man ist seinem Instinkt überlassen, ganz so wie die Agenten im Film. Es geht, unmittelbar erfahrbar, um Vertrauen. Mit der gemachten Erfahrung ist schließlich in Onkel Roys Büro auf einer Postkarte die Frage «When can you begin to trust a stranger?» zu beantworten. Auch die Online-Spieler beantworten diese Frage. Am Ende des Spiels wird es schließlich ernst, wenn jeweils zwei Teilnehmer durch einen persönlichen Vertrag dazu verpflichtet werden, für die nächsten zwölf Monate sich gegenseitig zu helfen, wann immer einer der beiden in Not ist.[1]

Uncle Roy All Around You ist ein typisches Kunstprojekt des 21. Jahr-

1 Für eine ausführliche Beschreibung (einschließlich Bildern und Video) von *Uncle Roy All Around You* durch die Künstler selbst vgl. www.amutualfriend.

hunderts. Es basiert auf den modernsten Technologien (PDA, GPS, SMS, WLAN, 3-D-VR) und steht für die zeitgenössische Konzeptualisierung von Kunst als Spiel. Diese ‹Spiel-Kunst› fordert vom Publikum physisches Engagement und ist, unter dem Namen «interaktive Kunst», ein wesentliches Markenzeichen digitaler Medien. Sie nimmt, wie dieses Buch zeigen wird, unterschiedlichste Formen an. Die Besucher von Frédéric Durieus Website *Puppettool* (2003) zum Beispiel können den animierten Körper eines Pferdes oder einer Frau Glied für Glied ins Groteske verformen, während in Scott Snibbes *Deep Walls* (2003) die mehr oder weniger grotesken Bewegungen des Publikums vor einer Videoleinwand aufgenommen und als neuer Film auf dieser Leinwand gezeigt werden. In *Still Standing* (2005) von Bruno Nadeau und Jason Lewis bestimmt die Position der Rezipienten im Raum die Lesbarkeit der präsentierten Wörter auf dem Bildschirm, in *Listening Post* von Mark Hansen und Ben Rubin (2000–2001) bestimmt sie die Verwandlung der Texte in Musik. In Stefan Schemats «Geo-Fiction» *Wasser* (2004) durchsuchen die Teilnehmer, ausgerüstet mit GPS-Technologie, Hafen und Strand von Cuxhaven nach Texten, die faktisch in der Luft liegen, sich je nach eingenommener Position zu erkennen geben und bei der Aufklärung eines Verbrechens helfen. Rafael Lozano-Hemmers *Vectorial Elevation* (1999/2000) erlaubt den Besuchern einer Website, mit Hilfe eines entsprechenden Programms die Lichtshow über dem Plaza el Zócalo in Mexiko City zu gestalten. All diese Beispiele verdeutlichen: Interaktive Kunst entzieht sich der reinen Betrachtung und vermittelt – im Idealfall – Erkenntnis als *Erfahrung* im Rahmen eines sozialen Experiments.

Weniger schmeichelhaft formuliert, verlängert interaktive Kunst die Infantilisierung der Kultur, die seit einigen Jahren zu beobachten ist. Bekanntes Symptom ist die räumliche und zeitliche Ausdehnung der Welt der Zwerge, Zauberer und Fabelwesen. Ließ man diese einst im Verlauf der Pubertät hinter sich, um fortan mit Hilfe einschlägiger Tipps aus Kunst und Literatur sich und die Welt zu verstehen, bleiben

co.uk/papers/3.Uncle_Roy_at_ACE.pdf. Alle Webadressen wurden im Mai 2008 geprüft.

Tolkin und Harry Potter nun treue Gefährten auch dem Erwachsenen, sei es als Buch, Kinofilm oder Computerspiel. Die neue Losung lautet: «Discover your inner elf!» Zugleich modernisieren die digitalen Medien das Räuber-und-Gendarm-Spiel, mit dem man bis zur Pubertät seine Freizeit verbrachte, bevor ernsthaftere Dinge des Lebens ihren Tribut verlangten. Jetzt sind selbst noch die 30-Jährigen damit beschäftigt, allein oder in der Gruppe der Online-Kameraden und -Kameradinnen imaginierte Gegner aufzuspüren und unschädlich zu machen. Die tägliche Abschussrate am Computer verhält sich dabei umgekehrt proportional zur Gefährdung, der man den eigenen Körper im realen Leben aussetzt. Denn die Rettung der Welt erfolgt nicht mehr in unendlichen Diskussionen auf Partys und in Kneipen, wo der extensive Tabak- und Alkoholkonsum der Geringschätzung entsprach, die man der eigenen Gesundheit angesichts weltgeschichtlicher Probleme entgegenbrachte. Um es weiter zuzuspitzen: Die postmoderne Orientierungslosigkeit verbündet sich mit der Biokost- und Fitnesskultur; wer nicht mehr die Welt erlösen will, denkt strategisch an die eigenen Lebensaussichten.

Die Rückkehr der Schnitzeljagd ins Reich der Erwachsenen vollzieht sich im Schnittpunkt zwischen dieser Infantilisierung und der ästhetischen Avantgarde. Der Impuls für *Uncle Roy All Around You* stammt einerseits aus der Vision eines Theaters jenseits der Trennung von Darsteller und Publikum, das an die avantgardistischen Konzepte der Abschaffung des Künstlers und des unmittelbaren Einbezugs des Publikums in den künstlerischen Gestaltungsprozess anknüpft. Andererseits realisiert sich darin der Wunsch des Computerspielers, die Aktion am heimischen Computer möge so konkret sozial sein wie einst die Schnitzeljagd im realen Raum. Die wahren Helden dieser ‹Mitmach-Kunst› sind die Kinder, die keine Scheu haben, vor den Augen anderer das Interface einer interaktiven Installation zu erkunden und sich davon zu seltsamen Bewegungen provozieren zu lassen. Kinder sind die Avantgarde des Publikums, denn sie sind schon das, was die Erwachsenen erst wieder werden sollen. Man mag bei interaktiver Kunst – wiewohl fälschlicherweise – an Friedrich Schillers Konzept der ästhetischen Erziehung denken, wonach der Spieltrieb Form- und Stofftrieb

versöhnt und der Mensch nur da ganz Mensch ist, wo er spielt. Man sollte auf jeden Fall Friedrich Nietzsche nicht vergessen, wonach in jedem Mann ein Kind verborgen ist, das zum Spiel drängt (und «Mann» dabei als «Mensch» lesen). Angesichts solch schwergewichtiger Bezugspunkte liegt es nahe, den abwertenden Begriff der Infantilisierung durch den positiven der Verjüngung zu ersetzen und das Spiel willkommen zu heißen als eine Form gesteigerter Gegenwart, als Gefühl intensiver Präsenz. Das Spiel ist, wie Norbert Elias und Eric Dunning 1986 ihre Untersuchung zu Sport und Freizeit im Zivilisationsprozess betiteln, *Quest for Excitement*. Als solches ist es die passgerechte Kulturform für das, was seit rund zwei Jahrzehnten als Spaß- und Erlebnisgesellschaft beschrieben wird.

Im Jahr 2002 lancierte das Rote Kreuz eine Kampagne unter dem Titel «Abenteuer Menschlichkeit». Auf dem Werbeplakat sah man einen Mann um die 30, der soeben Blut gespendet hatte und sein gutes Gefühl in die Kamera lachte. Blutabnahme als Abenteuer, das klingt, als wäre dieser kleine medizinische Eingriff nur etwas für starke Nerven und unerschrockene Herzen. Soll diese Perspektive ihre Adressaten vor dem Snowboarden und Hanggleiten erst einmal ins Labor führen? Wie Website und Plakate des Roten Kreuzes erklären: «Wer sich darauf einläßt, einem anderem zu helfen, steckt mittendrin; im Abenteuer Menschlichkeit». Der unterschwellige kulturkritische Aspekt dieser Kampagne ist irritierend: Ist Menschlichkeit zum Abenteuer geworden, weil sie so entrückt ist, dass man gar nicht mehr einschätzen kann, was da auf einen zukommt? Muss, was einst als moralische Haltung selbstverständlich war, nun als besonderes Ereignis inszeniert werden?

Die Werbung fürs Blutspenden als Abenteuer ist nur der symptomatische Ausdruck einer Situation, in der das Außerordentliche eine zentrale Rolle spielt. Ein weiteres, jüngeres Beispiel für die Abenteuer-Rhetorik, wieder im Dienst einer guten Sache, ist die Werbung des Radiosenders Multikulti (z. B. im Berliner Stadtmagazin *Tip* am 23. 9. 2006): «Ich höre multikulti ... weil es ein Abenteuer ist». Die Frage, inwiefern es ein Abenteuer ist, mag sich jeder selbst beantworten. Die entscheidende Botschaft auch dieser Werbung liegt in der Wertschätzung des Abenteuers an sich, die im völligen Kontrast steht zu seiner einstigen gesellschaftlichen Disqualifikation.

Wegen seiner Elemente an Zufall und Risiko widersprach das Abenteuer natürlich bürgerlichen Tugenden wie planender Voraussicht, Rationalisierung und Ökonomie der Zeit, wurde von der bürgerlichen Gesellschaft traditionell als Störfaktor empfunden und musste in die Fiktion der Romane und Filme abwandern, wo auch ängstliche Naturen es genüsslich konsumieren konnten. Ein bemerkenswertes Beispiel aus den Anfangstagen der Massenkultur ist Johann Heinrich Campes moralisierendes Jugendbuch *Robinson der Jüngere, zur angenehmen und nützlichen Unterhaltung für Kinder* (1779/80), das nur nach Wiederholung des Leitspruchs «Bleibe im Lande und nähre dich redlich!» die ungeheuren Erlebnisse des Robinson preisgibt. Über die asoziale Haltung der Abenteurer lässt Campe keinerlei Zweifel, wenn er Robinson als einen Menschen vorstellt, der keine Lust hatte, ein Handwerk zu lernen, sondern lieber in die weite Welt reisen wollte, um alle Tage recht viel Neues zu sehen und zu hören. Fand das Abenteuer damals und bis in die zweite Hälfte des 20. Jahrhunderts nur in seiner gezähmten Form als Rezeptionsobjekt Platz im bürgerlichen Leben, kommt es in der Erlebnisgesellschaft wieder als reales Ereignis zu Ehren, abgefedert durch die Tourismusindustrie oder ohne Fangnetz und doppelten Boden. Entsprechend wird nun, zumal im Zeichen der guten Sache wie im Fall Rotes Kreuz und Multikulti-Radio, der Spieß der Moralisierung umgedreht: Wagemut tut immer gut.

Die andere Seite der Medaille ist die ‹Pflicht zum Abenteuer› oder allgemeiner: zum besonderen Ereignis. In der Erlebnisgesellschaft können Phänomene kaum noch sachlich-nüchtern vermittelt, sondern müssen dramatisch aufbereitet werden. Blutspenden wird da ebenso zum Erlebnis wie das Bergsteigen im Himalaja, moralisches Handeln gleichsam als Thrill ästhetisiert. Diese Situation ist das Ergebnis stetig steigender lokaler und sozialer Mobilität des Individuums im Zuge der Modernisierung. Der Ausbruch aus angestammten Milieus mit ihren verbindlichen Werten und Sinnentwürfen führte im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts zu einer Freiheit, die schließlich bedrohlich wirkte. Die «Sklaverei der Freiheit», von der José Ortega y Gasset in seinem

Essay *Der Aufstand der Massen* 1929 sprach, kehrt wieder als «Tyrannei der Möglichkeiten», wie es Peter Gross 1994 in seinem Buch *Die Multioptionsgesellschaft* formuliert. Die Pflicht zur Selbstverwirklichung, die der Befreiung von Fremdbestimmung folgt, wird – als ödipale Wendung gegen die Betroffenheits- und Besserwisserkultur der 1968er – nun hedonistisch als Pflicht zu Spaß und Erlebnis übersetzt. Die Verschiebung von der Tugend- zur Spaßmoral erklärt Daniel Bell in seinem Buch *The Cultural Contradictions of Capitalism* (1976) als Folge der subkulturellen Bewegungen der 1950er und 1960er Jahre, mit der Pointe, dass der Hedonismus als Massenphänomen seine subversive Funktion auf kultureller Ebene zwar verliere, auf wirtschaftlicher Ebene aber eine ernste Gefahr für die auf Enthaltsamkeit und Selbstdisziplin aufbauenden Funktionsabläufe des kapitalistischen Systems werden könne. Weniger aufgeregt – denn der Hedonismus hatte sich inzwischen eher als Ventil denn als Gefährdung der kapitalistischen Leistungsethik erwiesen – diagnostiziert Gerhard Schulze für die bundesrepublikanische Gesellschaft der 1980er Jahre die Verdrängung des politisch, funktionalistisch und ethisch basierten Handlungsmodells durch das hedonistische. Der Handelnde erfahre sich nicht mehr als moralisches Wesen, als Kämpfer für ein weit entferntes Ziel oder gar als Unterdrückter mit der Vision einer besseren Welt. Wissen, was man will, bedeute nun, wissen, was einem gefällt. Der kategorische Imperativ der *Spaßkultur* lautet: «Erlebe dein Leben!» (1992: 58 f.) Dieser Imperativ ist Befreiung und Zwang zugleich. Er schreibt die Suche nach Glück, die seit Ende des 18. Jahrhunderts in der amerikanischen Verfassung der Vereinigten Staaten von Amerika verankert ist, nun auch, wenngleich nicht verfassungsmäßig, für die Deutschen fest. Und zwar so fest, dass man es schon wieder als Bürde empfindet. Was einst anrüchig war – der Abenteurer, der Hedonist –, ist nun im doppelten Wortsinn zur Norm geworden. Die Konsequenz ist die Umwertung der Wertschätzung: Wenn Sex zum Beispiel allgegenwärtig wird, geradezu Staatsbürgerpflicht, ist er, wie es in Katja Kullmanns ‹Frauenbuch› *Generation Ally* pathetisch, aber nicht unrichtig heißt, etwas für Spießer (2003: 118).

Die Reichweite der Spaß- und Erlebnisgesellschaft zeigt sich an den Neologismen, die sie hervorgebracht hat: Edutainment, Infotainment, Politainment, Shopertainment, Eatertainment. Realität wird, in all ihren gesellschaftlichen Erscheinungsformen, als Event inszeniert; vom spielerischen Lernen über das Einkaufserlebnis bis zum Rainforest- oder Hard Rock-Café. Die Einbeziehung auch der Nachrichten in dieses Paradigma beendet schließlich selbst die Trennung von Politik und Unterhaltung, der mehr oder weniger noch die ermutigende Vorstellung anhing, dem Bereich der Zerstreuung stehe korrigierend und nachdrücklich der Bereich gesellschaftlicher Gestaltung gegenüber. Schon lange geht es weniger um den Versuch, die Welt zu verstehen (und im Dienst an der Zukunft zu gestalten), als darum, das politische Welttheater als Unterhaltungsmedium auszubeuten. Es liegt nahe, mit der einstigen Newsday-Journalistin Laurie Garrett in der Tendenz zu «snappy news», Sensationalismus und «scandal-for-the-sake of scandal», den Niedergang des Journalismus zu sehen (2005). Die Medien sind Gefangene ihres eigenen Paradigmas, vor allem spektakuläre Informationen vermitteln zu wollen. Es erstaunt nicht, dass medienkompetente Politiker entsprechend mitspielen, sei es durch Auftritte in Game-Shows, Daily Soaps, Reality-TV und Fußball-Bundesliga-Studios oder durch die Verwandlung von Parteitagen in multimediale Spektakel (Dörner 2001).

Die Theatralisierung der Politik ist ebenso fester Bestandteil der Erlebnisgesellschaft wie die allgemeine Ästhetisierung des gesellschaftlichen Lebens. Im Anschluss an Schulzes Analyse der Erlebnisgesellschaft hatte Wolfgang Welsch die Ankunft des *homo aestheticus* als neuer Leitfigur annonciert (1996: 17–21). Wichtig ist dabei die Unterscheidung zwischen *Oberflächen-* und *Tiefenästhetisierung*. Erstere betreffe die Ästhetisierung der Lebenswelt: das Konzept der Erlebnisgastronomie, die Stilisierung von Einkaufszentren zu Erlebnisräumen mit Ganztagsunterhaltung, die Auswahl der Konsumprodukte nicht mehr nach Kosten und Gebrauchswert, sondern nach ihrem ästhetischen Mehrwert. Diese Ästhetisierung geht durchaus über die bloße ‹Verhübschung› hinaus, wenn Einkaufszentren, wie etwa das Londoner Bluewater Center, zu Vorzeigeorten avantgardistischen Designs werden. Die Tiefenästhetisierung hingegen bedeute ein prinzipiell ästhetisches Wirklichkeitsbewusstsein als Folge einer weltanschaulichen Verunsicherung: «Wir

sehen keine ersten und letzten Fundamente mehr, sondern Wirklichkeit nimmt für uns eine Verfassung an, wie wir sie bislang nur von der Kunst her kannten – eine Verfassung des Produziertseins, der Veränderbarkeit, der Unverbindlichkeit, des Schwebens usw.» (ebd.: 21). Die Wirklichkeit, das hatte unter anderem Jean-François Lyotards Studie *La Condition Postmoderne* 1979 gezeigt, kann ebenso wenig begrifflich eingefangen und intellektuell verarbeitet werden wie ein Kunstwerk. Die Aufdeckung des ästhetischen Charakters von Wahrheit – zum Beispiel in Paul Feyerabends *Wissenschaft als Kunst* von 1984 – führt entsprechend zu einer «epistemologischen Ästhetisierung» (Welsch 1996: 44), die rhetorische Brillanz präziser Argumentation vorzieht und somit Tiefen- und Oberflächenästhetisierung faktisch verbindet.[2]

Die ästhetische Erfahrung der Sinngebungsunsicherheiten drückt sich gesellschaftlich als Orientierungsverlust aus, der mehr oder weniger bedauert oder ironisch-zynisch begrüßt wird. Der Verlust moralischer und metaphysischer Gewissheiten äußert sich popkulturell in Liedern wie *A Sense of Belonging* (1984) von Television Personalities: «Once there was confidence / Now there is fear … Once there was reasons / For our optimism / now we are drowning / in a sea of cynicism …» Er wird als Ende der (Gegen-)Kultur und der Philosophie des Weiter (im Sinne emanzipativer Entgrenzung) beschrieben, zum Beispiel in Diedrich Diederichsens Erlebnisbericht *Sexbeat* 2002. Er wird in Gestalt ideologischer Abstinenz zum Markenzeichen einer ganzen Generation erklärt wie in Florian Illies autobiographischem Text *Generation Golf* 2001. Er wird als Ablösung der Ideologie durch den Konsumismus – diesen «pragmatischen Kosmopolitismus» und dieses «Immunsystem der Weltgesellschaft gegen den Virus der fanatischen Religionen» – willkommen geheißen wie in Norbert Bolz' *Konsumistischem Manifest* (2002: 14, 16). In dieser Welt schwindender ideologischer Grundsätze

2 Ein früher Ausdruck der allgemeinen (Tiefen-)Ästhetisierung ist das Bemühen, die Reichweite der diskurssubversiven Logik ästhetischer Erfahrung auf nichtästhetische Diskurse auszuweiten, wie dies etwa in Derridas Konzept der Dekonstruktion geschieht, womit die Kunst zur zentralen Erfahrungs- und Erkenntnisform wird.

und moralischer Normen bieten Umgangsformen und Markenbewusstsein noch am ehesten Halt, und so hat man, wie Illies pointiert, eine klarere Meinung zur Frage, ob man Socken zu Sandalen tragen darf und welche Internetaktie man kaufen soll, als zum Einsatz deutschen Militärs im Kosovo (2001: 164). Historisch-personell ähnelt das Verhältnis der Generation Golf zur Generation der 1968er dem Dantons zu Robespierre, wie es Georg Büchner 1835 in seinem Drama *Dantons Tod* beschreibt. Während Danton den Schrecken der Guillotine beenden und die Früchte der Revolution genießen will, wirft Robespierre ihm vor, die Revolution am Bordell halten zu lassen, und fordert mehr Blut für die ‹gute Sache›. Die Generation Golf ist, wenn man so will, Danton ohne dessen Vergangenheit und Reputation: Konsumismus ohne Revolutionsgeschichte.

Im engeren Bereich der Ästhetik äußert sich die postmoderne Auflösung von Gewissheit und Engagement in Ironie und Spiel als Absage an den Sozialauftrag der Kunst. Der Künstler will, wie Welsch mit Blick auf den Begriff der «Trans-Avantgarde» notiert, nicht mehr der ästhetische Handlanger oder Propagandist einer gesellschaftlichen Utopie sein (1991: 24). Die bekannten Folgen sind die ideologische ‹Abrüstung› von Kunst und Literatur, die Akzentuierung formaler Aspekte und Effekte sowie der Nichtangriffspakt, den, wie Iris Radisch beklagt, die Pop- und Entspannungsliteratur mit der Welt geschlossen habe (1999). Der metaphysische Sinnverlust der Kunst ist die Kehrseite zum Tod Gottes, den Nietzsche in seinem Buch *Also sprach Zarathustra* (1883–1885) verkündete. Damals hieß es, das ungeheure Ereignis sei noch unterwegs zu den Ohren der Menschen, die es gleichwohl selbst herbeigeführt hätten. Ein Jahrhundert später ist die Nachricht angekommen. Das in Jean-François Lyotards *La Condition Postmoderne* 1979 verkündete Ende der «großen Erzählungen» schließt die säkularisierten Götter (Humanismus, Kommunismus) ein. Der italienische Philosoph Gianni Vattimo sah deswegen 1985 die Funktion der Philosophie nicht mehr darin, den Menschen zu zeigen, wohin sie unterwegs sind, sondern wie man unter der Bedingung lebt, nirgendwohin unterwegs zu sein (1986: 17). Die Bewohner der Erlebnisgesellschaft haben den Verlust der transzendentalen Letztbegründung des Lebens nicht nur vernommen, sondern

auch beantwortet. Das Sinndefizit wird gefüllt mit Erlebnisintensität; Herkunft und Ziel, Vergangenheit und Zukunft treten zurück zugunsten des besonderen Augenblicks. Es ist der *Angriff der Gegenwart auf die übrige Zeit*, um einen Filmtitel von Alexander Kluge aus dem Jahr 1985 etwas zweckentfremdet zu gebrauchen, oder wie es in einem Lied der Talking Heads im gleichen Jahr aufmunternd heißt: «We're on a road to nowhere / Come on inside» *(Road to Nowhere)*.

Positionen zur Erlebnisgesellschaft

Die Spaß- und Erlebnisgesellschaft erscheint als passendes soziales und kulturelles Modell zur *condition postmoderne*. Natürlich gibt es vehemente Kritiker, die der Situation mit einer Rückkehr zum Glauben – so Peter Hahnes *Schluss mit lustig. Das Ende der Spaßgesellschaft* (2004)[3] – oder mit neuen ideologischen Verbindlichkeiten und gesellschaftlichen Utopien – so Jost Hermands *Nach der Postmoderne. Ästhetik heute* (2004) – begegnen wollen. Dass die Rechtfertigung des Populären keine Angelegenheit linker Positionen ist, hatte schon die Kulturkritik der Frankfurter Schule gezeigt, in der faktisch der Selbstvervollkommnungs-Imperativ der Aufklärung, der dem Individuum den Ausgang aus seiner selbstverschuldeten, aber bequemen Unmündigkeit abverlangt, fortgeschrieben wird. Solch erhobener Zeigefinger wirkt im Modell der Erlebnisgesellschaft als Spielverderber. Dem gegenüber stehen positive Reaktionen, die weit über die ironische Duldsamkeit hinausgehen, die Adorno einst im Verhältnis «lammfrommer Intellektueller» zur Kulturindustrie sah. Diese positiven Reaktionen basieren zum Teil auf antibürgerlicher Attitüde, zum Teil auf einer doppelten Kulturkritik, zum Teil auf einem utopischen Impetus und fühlen sich bei alledem linken Positionen durchaus verbunden.

Wenn die Spaßgesellschaft als ödipale Wendung gegen die politisch engagierte Generation der 1968er verstanden wird, ist daran zu erinnern, dass die Wendung dieser Generation gegen die elitäre bürgerliche Kunst erst den Boden schuf für die Verteidigung populärer Kunst. Die Demokratisierung des kulturellen Systems schloss die Akzeptanz auch der Massenkultur[4] ein, und von der Verteidigung der Rockmusik gegen die Vormacht der Klassik profitierte schließlich sogar der Schlager. Für die nachfolgenden Generationen ist die Ablehnung bildungsbürgerlichen Dünkels weniger Doktrin als Selbstverständlichkeit. Die Lebensführung der akademisch Ausgebildeten unterscheidet sich heute radikal von der Werteelite früherer Zeiten; sie zeichnet sich aus durch Offenheit und Neugier gegenüber ‹fremden› Ausdrucksformen und Erlebnismustern, einschließlich der Überwältigung der Sinne, der Faszination durch Technik und der Ästhetik des Spektakels. Das Paradigma der Erlebnisintensität führt zu einem Patchwork der kulturellen Stile und Orte mit der Losung: Klassik *und* Rock, Epos *und* Comic, Theater *und* Kino, Lesung *und* Diskothek, Kontemplation *und* Aktionismus. Die Neutralisierung und Legitimierung des vom Bildungsbürgertum bisher als geschmacklos Ausgegrenzten führt schließlich gar zu einer «Heiligsprechung von Thomas Gottschalk durch den Literaturpapst Reich-Ranicki» (Maase 1994: 13), der am 4. April 1992 in der FAZ den Amüsementfaktor von «Wetten, daß ...» auch für Erwachsene, deren geistiges Niveau nicht infantil sei, positiv hervorhob.

Das Verbrüderungsangebot, das in dieser Akzeptanz der Massenkultur mitschwingt, stößt nicht zwangsläufig auf Gegenliebe. Denn die Vereinnahmung der nicht-bürgerlichen Kultur bedeutet auch deren Enteignung als identitätsstiftende Subversion des geltenden Geschmacks. Das ‹Unterschichten›-Publikum, so die These von Kaspar Maase, müsse

3 Ernster zu nehmen als Hahne ist dessen Stichwortgeber Paul Nolte mit seiner Warnung vor einer «falschen Toleranz gegenüber bestimmten Formen der verblödenden und gewaltfördernden Massenkultur» (2004: 28).

4 Der durchaus problematische Begriff der Massenkultur wird hier konkurrierenden, obzwar nicht deckungsgleichen Begriffen wie Unterhaltungs- oder Popularkultur vorgezogen. Innerhalb der Debatte zur «neuen Unterschicht» wurde auch der Begriff der «Unterschichtenkultur» benutzt, mit dem die implizite Abwertung früherer Begriffe («Schund») fortgeführt wird. Für eine entsprechende terminologische Diskussion ist hier nicht der Raum. Der Begriff «Massenkultur» wird im Folgenden vor allem in Absetzung zur traditionellen bürgerlichen ‹Hoch›-Kultur verwendet.

sich daraufhin neue Formen der Abgrenzung suchen und finde sie in der Intensivierung des Anstößigen (ebd., 30). Die Geschmacklosigkeit bis zur Schmerzgrenze sei das Mittel der Grenzziehung gegenüber den hegemonialen Diskursen rationaler, disziplinierter und leistungsorientierter Lebensführung. Maase sieht 1994 als neueste Eroberungen in diesem Bemühen um negative Distinktion das «Wrestling» mit dem Subversionsfaktor des hässlichen Körpers und das «Tractor pulling» mit dem Subversionsfaktor sinnloser PS-Protzerei (ebd., 32). Die Computer-Games, und zwar selbst die Ego-Shooter, wirken dagegen geradezu harmlos, sind aber durchaus Teil dieser Spirale von Abgrenzung und Vereinnahmung.

Teil der Akzeptanz der Massenkultur ist deren theoretische Aufwertung. Auch dies geschieht als Wendung gegen das bildungsbürgerliche Kulturverständnis und zugleich aus einer kritischen Haltung gegenüber der Ideologiekritik der Frankfurter Schule heraus. Die Vertreter dieser Schule – neben Adorno vor allem Max Horkheimer und Herbert Marcuse – hatten die Massenkultur als Produkt der Kulturindustrie beschrieben, als Mittel des Massenbetrugs, weil es das Publikum durch Zerstreuung von der Erkenntnis seiner eigentlichen Interessen abhalte.[5] Dieser Sicht widersprach bereits der US-amerikanische Soziologe David Riesman in den 1950er Jahren mit der These, dass die Produkte der Populärkultur auf verschiedene Weise gelesen werden können. Die Vertreter der Cultural Studies lesen sie dann vor allem unter dem Vorzeichen der Subversion, wie es der sowjetische Literaturwissenschaftler Michael Bachtin in seiner Behandlung des Karnevals als Symbol subversiver Volkskultur vorgemacht hatte. Aus dieser Perspektive

5 Der Begriff der Kulturindustrie steht sowohl für die Kommerzialisierung der Kunst, also ihre Verdinglichung zur Ware, als auch für die Standardisierung und Rationalisierung der Produkte und ihrer Verbreitungstechniken und ist in beiderlei Hinsichten nicht unproblematisch. Der Zusammenhang von Kulturindustrie und Zerstreuungsthese wird in Kapitel 1 aufgegriffen. Für eine Auseinandersetzung mit der Kulturindustriethese vor dem Hintergrund der modernen Mediengesellschaft vgl. den von Barbara Becker und Josef Wehner 2006 herausgegebenen Band *Kulturindustrie reviewed. Ansätze zur kritischen Reflexion der Mediengesellschaft.*

wird das Wrestling zum Beispiel aufgewertet durch den Anschluss an den «grotesken Körper» der karnevalesken Volkskultur.[6] Aus dieser Perspektive werden die Leser zu «Partisanen», die durch eine subversive Lektüre, also durch Produktion abweichender Bedeutungen – die Rede ist von «semiotischem Guerillakrieg» und «kreativem Missbrauch» – sich widerspenstig und eigenwillig die Produkte der Kulturindustrie bzw. des «Power-Bloc», wie es in den Cultural Studies für die herrschenden diskursiven Kräfte heißt, aneignen. In gewisser Weise ist in diesem Modell Widerstand unvermeidlich und erfolgt selbst noch im Aberglaube: als einer unwissenschaftlichen Wissensform, die sich der Beherrschung durch die dominierenden diskursiven Formationen entziehe. Der «schöne Traum von einer schlechten Welt» (Bolz 1999: 127), den Adorno und die Anhänger der Kritischen Theorie mit Klagen über die Macht der Kulturindustrie und die Verführbarkeit der Massen wach hielten, verwandelt sich bei den «Vergnügens-Wissenschaftlern der Cultural Studies» (Prokop 2003: 19) in den schönen Traum vom rebellischen Publikum.[7]

Die Bezeichnung der Vertreter der Cultural Studies als «Vergnügens-Wissenschaftler» – bei Dieter Prokop von dem Bestreben getragen, Adornos Kulturindustriethese durch Modernisierung zu retten – ist nicht nur undifferenziert, sondern grundsätzlich falsch. Der Traum der Cultural Studies vom rebellischen Publikum berücksichtigt den Faktor des Vergnügens im Gegenteil viel zu wenig und setzt am Ende ebenso auf Ideologie wie das Massenbetrugsmodell der Kritischen Theorie, in dem unterstellt wird, dass die Produkte der Kulturindustrie der Verbreitung eines bestimmten Wissens dienen, mit dem der Machtblock seine Herrschaft absichere. Dieses Wissen, so das Subversionsmodell der Cultural Studies, wird durch rebellische Rezeption unterlaufen. Die

6 Vgl. Fiske (1989: 100). Fiske widmet diesem Aspekt ein ganzes Kapitel: «Offensive Bodies and Carnival Pleasure» (ebd.: 69–102).

7 Der Gegensatz «Kulturindustrie» versus «Masse» bei Adorno wird in den Cultural Studies zur elastischeren Gegenüberstellung «Machtblock» (power-bloc) versus «Leute» (people) mit wechselnden Zugehörigkeiten: Jemand kann hinsichtlich der Geschlechterklischees dem Diskurs des Machtblocks zustimmen, ihm hinsichtlich sozialer Fragen aber widersprechen.

methodische Konsequenz dieser Perspektive ist, die Massenkultur als Unterschichtenkultur zu konzipieren statt als Mittelschichtenphänomen, als das sie weniger leicht im Modus der Subversion beschreibbar wäre. Zugleich wird eine enge Kooperation zwischen Kulturindustrie und Machtblock unterstellt, was die Interessen der Kulturindustrie primär ideologisch definiert. Da sie in Wirklichkeit aber vorrangig ökonomisch sind und da sich auch am Widerspenstigen verdienen lässt, zögert die Kulturindustrie keineswegs, dem Publikum all das anzubieten, woraus das angeblich subversive «Gegenwissen» gemacht ist: vom Aberglauben über Verschwörungstheorien bis zum Wrestling und Filmen oder Büchern, in denen Kriminelle straffrei ausgehen.

Neben der antibürgerlichen Attitüde liegt der positiven Reaktion auf die Spaß- und Erlebnisgesellschaft auch eine Umkehrung der Kulturkritik zugrunde. Es handelt sich dabei um eine Akzeptanz der Spaß- und Erlebniskultur, die implizite aus der Kritik des traditionell dominierenden hermeneutischen Paradigmas folgt. Die traditionelle Ästhetik lehnte das bloß Sensuelle als Kulturform ab und zielte darauf, sinnliche Lust in eine Lust des reflexiven Wohlgefallens hinaufzuheben. Diese Kritik der sinnlichen Erkenntniskräfte als «Pöbel der Seele»[8] beanstandet ein Zweig der aktuellen Ästhetik, der vielmehr Gefühl und Sinnlichkeit akzentuiert als das unterdrückte Pendant zu Sinn und Erkenntnis im Ausgangsbegriff «Aisthesis», der sowohl Wahrnehmung (Erkenntnis) wie Empfindung (Gefühl) bezeichnet. Ein Meilenstein dieser Haltung ist der 1964 veröffentlichte Essay *Against Interpretation* von Susan Sontag, die im gleichen Jahr mit ihrem Essay *Camp* (über den «guten Geschmack des schlechten Geschmacks») auch dem Lager der Cultural Studies einen Besuch abstattete. *Against Interpretation* schlug allerdings einen ganz anderen Ton an, denn er forderte statt einer Hermeneutik der Kunst eine Erotik der Kunst. Lyotard greift diesen Perspektivenwechsel in den 1980er Jahren mit seiner affirmativen Ästhetik auf, die dafür wirbt, das künstlerische Objekt nicht

8 So 1748 der Baumgarten-Schüler Georg Friedrich Meier in *Anfangsgründe aller schönen Wissenschaften* (Bd. 1, § 219), worauf Wolfgang Welsch hinweist (1994: 8).

in Sinngebungsprozesse aufzulösen, sondern in seiner Intensität des Hier und Jetzt wahrzunehmen. Die Diskussion erhält neuen Auftrieb an der Wende zum 21. Jahrhundert durch Ulrich Gumbrechts Gegenüberstellung von Sinnkultur und Präsenzkultur mit dem Ziel, Letztere gegen die Vorherrschaft Ersterer zu verteidigen. Auch Gumbrecht geht es um Intensitäten. Er will die ästhetische Erfahrung vom Akt der Sinnzuschreibung befreien und als Erfahrung von «Momenten der Intensität» verstehen, die keinerlei Botschaft vermitteln (2004: 119).

Hinter der Sehnsucht nach dem intensiven Moment steckt der Wunsch nach der unmittelbaren Verbindung mit dem Dasein, der zugleich eine Absage an den Impetus der Sinnkultur darstellt, die Welt besser verstehen zu wollen, um sie besser gestalten zu können. Gumbrechts Präsenzkultur geht es ebenso wenig wie Lyotards Affirmationsästhetik um die Erlösung der Vergangenheit durch die Zukunft. In beiden Fällen steht die Gegenwart nicht mehr im Dienst der übrigen Zeit. Lyotards und Gumbrechts Modelle (sowie vergleichbare ästhetische Konzepte der Unmittelbarkeit, von denen in Kapitel 10 die Rede sein wird) erscheinen als passende Ästhetik zur Kultur der Erlebnisgesellschaft. Die offizielle Verbrüderung mit der Massenkultur unterbleibt in diesem Fall zwar, findet praktisch aber statt, wenn zum Beispiel Sportereignisse oder Actionfilme als Idealtypen der Präsenzkultur besprochen werden. Die Begrüßung des Sinnlichen und der Abschied des Reflexionsparadigmas bieten nach unten verschiedene Anschlussmöglichkeiten, und der «intensive Moment» ist, als Rausch der Affekte und Effekte, dem Spektakel konzeptionell durchaus verwandt. Es bleibt die von den Verfechtern der Präsenzkultur nicht beantwortete Frage, welch formale und konzeptuelle Qualitäten eines kulturellen Phänomens dessen Abgrenzung erlauben zu Produkten der Kulturindustrie wie Wrestling, Tractor pulling, Actionfilmen, Arcade-Autorennen oder Abschießspielen am heimischen Computer.

Ebenfalls eher auf Intensität als auf Reflexion setzt schließlich die Variante des utopischen Impetus, die das Modell der Präsenzkultur mit linker Medienkritik verbindet. Diese Position äußert sich zwar nicht ausdrücklich zu den üblichen populären Kulturformen der Erlebnisgesellschaft, bekennt sich aber klar zum Paradigma der Erlebnisintensi-

tät. Ihr Bezugsobjekt ist die interaktive Kunst, in der man jenen Zugriff des Publikums aufs Mikrophon verwirklicht sieht, den Bertolt Brecht in seiner *Rede über die Funktion des Rundfunks* 1932 gefordert hatte, sowie jenen kollektiven Rezeptionsvorgang, den Walter Benjamin einst voreilig am Kino hervorhob. Zugleich wird die interaktive Kunst als Welt- und Selbsterfahrungsveranstaltung im Gewand des Spiels konzipiert, wird dem *homo faber*, gegen den sich die Präsenzkultur implizite richtet, also mit dessen anthropologischem Pendant geantwortet: dem *homo ludens*. Diese für die Spaßkultur der Erlebnisgesellschaft zentrale Figur wird allerdings mit der Erwartung aufgeladen, dass das kollaborative Spiel die Beteiligten sich selbst und einander näher bringt. So soll das Eingangsbeispiel *Uncle Roy All Around You* erklärtermaßen nicht nur Erwachsenen die Möglichkeit schaffen, sich wieder einmal in einem Geländespiel auszutoben, sondern die faktisch körperliche Erfahrung menschlicher Grundaspekte wie Verlorenheit und Vertrauen vermitteln. Ähnlich verhält es sich mit anderen, weniger kollaborativ angelegten interaktiven Werken, wenn die ‹Interakteure› vor den Augen anderer agieren und dabei mehr oder weniger individuelle Hemmschwellen überwinden müssen.[9] Das Spielerische der Interaktion wird hier zum Ernstfall einer Bewährung, an der jeder Mitspieler direkt oder indirekt teilhat. In diesem Sinn ist interaktive Kunst, wie es Pierre Lévy formuliert, *therapeutisch*, denn sie lädt ein, im gemeinsamen Experiment eine kollektive Sprache zu erfinden, «die sich als solche erkennt» (1999: 131). Und in diesem Sinn basiert interaktive Kunst auf einer «Ethik des Antwortens», wie es Dieter Mersch für die *Ästhetik des Performativen* formuliert (2002: 20).

Diese Verteidigung des Spielerischen geht zuweilen damit einher, das Erlebnis gegen die Erkenntnis auszuspielen bzw. die gemachte ästhetische Erfahrung von Begriffen und Urteilen abzukoppeln. So tritt für die Vertreter einer Ästhetik des Performativen wie Erika Fischer-Lichte die Metapher «Kultur als Performance» an die Stelle der Metapher «Kultur als Text», verschiebt sich das Interesse von der Deutung

9 Der Begriff des «interacteurs» wird dem im englischen Sprachraum häufig zu findenden Begriff des «users» vorgezogen, weil das interaktive Werk nicht vom Publikum *genutzt* wird, sondern eine wechselseitige Beziehung vorliegt.

Bitte eine Zeile einbringen

der Zeichen zur Beachtung ihrer Materialität, treten Inszenierung, Spiel und Spektakel in den Vordergrund der Betrachtung. Es liegt nahe, diese Perspektive auch hinsichtlich der interaktiven Kunst einzunehmen, die – wie die Performance-Kunst – eine Kunst des Körpers ist. Abgesehen davon, dass selbst die Performance-Kunst sich hermeneutischen Zugängen nicht vollends verschließt, zeigt die genaue Betrachtung interaktiver Projekte jedoch, dass sich die Performance der Interakteure nicht selten unter der konkreten Regie der Autoren des interaktiven Werks ereignet, die interaktive Kunst dem Theater also oft nähersteht als dem Happening. Eine These dieses Buchs ist daher, dass die körperliche Interaktion nicht gegen die kognitive in Anschlag gebracht werden sollte, sondern beide sich im Idealfall verbinden.

Buchaufbau

Die digitalen Medien bestimmen die Kultur der Erlebnisgesellschaft so nachhaltig, dass die meisten Abenteuer heutzutage im Internet stattfinden. Auch dieser Sachverhalt hat seinen eigenen Begriff hervorgebracht: «Intertainment», das Entertainment im Internet. Vor allem die jüngeren Generationen erleben sich und ihre Umwelt primär mittels Handy, Blackberry, Laptop, MySpace, Weblog, YouTube, Instant Message, Online-Chat usw. Die älteren Generationen ziehen nach mit mehr oder weniger Enthusiasmus und gutem Willen. Die Kunst hat sich längst in jeglicher Form – als Text, Musik, Tanz, Theater, Fotografie – vielfach mit den digitalen Medien verbunden, wobei selbst die Formen der digitalen Literatur bzw. «Netzliteratur», wie der Fachbegriff bei Peter Gendolla und Jörgen Schäfer heißt, sich unter dem Spiel-Begriff fassen lassen (2007: 30). Auch die Utopien sind in den Cyberspace ausgewandert, von wo man sich die Entwicklung einer allgemeinen Partizipationskultur, einer universellen Öffentlichkeit, einer kollektiven Intelligenz und einer supranationalen Weltgemeinschaft erhofft. In der Wissenschaft verweisen neue Forschungsrichtungen («digital studies») und Institutionalisierungsformen («digital humanities») auf den zunehmenden Einfluss der digitalen Medien, die inzwischen ihre eigenen theo-

retischen Begriffe hervorbringen: «Thumb Culture» im Hinblick auf Mobiltelefone, «Interfaciology» und «Algorithmic Semiotics» im Hinblick auf die Sprache digitaler Medien.[10] Die digitalen Medien sind, da besteht kein Zweifel, die Leitmedien der Erlebnisgesellschaft. Die Frage ist, wie sie diese in ihren vielfältigen Erscheinungsweisen bestimmen und welche neuen Formen der ästhetischen Erfahrung sie schaffen.

Das vorliegende Buch verfolgt keine globale These, sondern ein Hauptthema. Es untersucht verschiedene Phänomene der digitalen Medien in der Erlebnisgesellschaft im Hinblick auf ihre kulturellen, künstlerischen und utopischen Aspekte, situiert diese Phänomene in ihrem (historischen, nicht-digitalen) Kontext, diskutiert die verschiedenen Perspektiven, die in der Forschung angeboten werden, und kommt dabei zu Thesen mittlerer Reichweite. Im Zentrum der Betrachtung steht die (interaktive) Kunst in und mit den digitalen Medien, deren Beispiele auch in der Behandlung nicht-ästhetischer Phänomene immer wieder zum illustrativen Bezugspunkt der Diskussion werden. Das generelle Anliegen des Buchs ist die Praxis einer Hermeneutik der digitalen Medien. Es gilt, aus informierter Position heraus nach Sinn, Zusammenhang und Perspektive der behandelten Phänomene zu fragen. Natürlich ist es immer leichter, die eine oder andere radikale Perspektive einzunehmen, als beiderlei abzuwägen und im Sowohl-als-auch Kontur zu gewinnen. Gleichwohl beabsichtigt dieses Buch, die verschiedenen Phänomene der digitalen Medien mit der geforderten Offenheit nach beiden Seiten sowohl kritisch als auch positiv zu besprechen. Die Fragen, denen nachgegangen wird, lauten unter anderem: Wie aktiv ist das Publikum interaktiver Kunst? Wie kreativ sind Personal Websites? Wie demokratisch sind Internet-Foren? Wie alternativ ist der Identitätstourismus im Cyberspace? Wie verrucht ist der Cybersex? Wie kosmopolitisch ist die Online-Nation? Welche neuen Formen einer «Ästhetik des Widerstands» gegen die «Gesellschaft des Spektakels» entstehen im Internet?

10 Vgl. stellvertretend: *Critical Digital Studies: A Reader*, hg. v. Arthur Kroker und Marilouise Kroker (2008); *A Companion to Digital Humanities*, hg. v. Susan Schreibman, Ray Siemens und John Unsworth (2005); *Thumb Culture: The Meaning of Mobile Phones for Society*, hg. v. Peter Glotz und Stefan Bertsch (2005); *Paradoxes of Interactivity. Perspectives for Media Theory, Human-Computer Interaction, and Artistic Investigations*, hg. v. Uwe Seifert, Jin Hyun Kim und Anthony Moore (2008).

Interaktive Kunst: Kapitel 1 diskutiert interaktive Installationen, wobei ein vielschichtiges Beispiel außerhalb der digitalen Medien in den Fragenkomplex der geschlossenen und offenen Interaktionssysteme einführt. Zu den Fragen gehört, wann ein Kunstwerk zum Werkzeug für die Erstellung von Kunstwerken wird und wie die «Grammatik der Interaktion» zu lesen ist. Eine Detailanalyse zu Scott Snibbes *Deep Walls* zeigt, wie sich die körperliche Selbsterfahrung des Interakteurs mit einer hermeneutischen Analyse des Werks verbinden lässt. Diese Verbindung wird schließlich mit Blick auf das postmoderne Konzept der Doppelkodierung, das anthropologische Konzept der Zerstreuung und das ideologiekritische Konzept der Kulturindustrie kontextualisiert. Das Kapitel erörtert kritisch die utopische Aufladung interaktiver Kunst in aktuellen Medientheorien und schließt mit der Frage, ob die Kulturindustrie ihr Überleben im 21. Jahrhundert durch Camouflage als Partizipationskultur und interaktive Kunst sichert.

Aufmerksamkeitskämpfe: Kapitel 2 diskutiert die persönliche Webcam-Reality-Show und Selbstdarstellungsportale wie MySpace oder Facebook unter dem Aspekt des Narzissmus, der Datenpreisgabe und der «Kultur des Selbst». Die These von der individuellen Selbstbehauptung der Blogger und MySpacer wird relativiert mit Blick auf den Gruppenzwang und Konformismus solcher Selbstdarstellungen im Kontext der zeitgenössischen Aufmerksamkeitsökonomie. Aus der Sicht der Werbung sind Blogger, MySpacer und YouTuber vor allem interessant als Umfrageobjekte sowie als Rezipienten, aber auch als Produzenten und Vermittler von Werbung in den verschiedensten Verkleidungsformen der Internet-Demokratie: als gekaufte Blogger, bezahlte Geschichtenschreiber und kostenlose Amateurwerber.

Kultur der Mitgestaltung: Kapitel 3 konfrontiert den Beifall für die Kultur der Amateure im Web 2.0 (Partizipationskultur, Intelligenz der Masse, Bürgerjournalismus) mit den Einwänden der Kritiker (Jahrmarkt der Eitelkeiten, Ästhetik des Mittelmaßes, Niedergang der Kultur). Die Untergangsklagen basieren zum Teil auf einer richtigen Befürchtung,

versperren sich den Blick auf das basisdemokratische Potential der neuen Entwicklung aber schon durch die falschen Begriffe. Statt vom Amateur wäre in vielen Fällen angemessener vom Autodidakten zu reden, der sich an der «Polizei des Diskurses» vorbei zum Experten entwickelt und, statt Banales zu produzieren, Medienkritik praktiziert. Daneben gibt es Blogs, die sich an die literarischen Experimente der klassischen Avantgarde anschließen lassen, sowie Profis, die, getarnt als Amateure, avancierte Formen der Unterhaltungskultur im Spannungsfeld von Fiktion und Authentizität entwickeln. Interessant sind ebenfalls die «Hacks» in Computerspielen und das Phänomen der Fanfiction, mit denen der Leser oder die Spielerin jeweils zu (Gegen-)Autoren werden. Solche Ausdrucksformen der Partizipationskultur werden oft im Sinne des Subversionsmodells der Cultural Studies als «Culture Jamming» apostrophiert, können aber auch als eine Art kultureller Sozialfrieden zwischen Avantgarde und Kulturindustrie verstanden werden.

Datenabfallkunst: Kapitel 4 widmet sich den Kunstprojekten, die ihren Inhalt ganz dem Internet entnehmen. So durchsucht das Webprojekt *Dumpster* das Internet nach Meldungen zum Ende von Liebesbeziehungen und *We Feel Fine* nach Gefülsbekundungen (Sätze, die mit «I feel» beginnen). Die Attraktion solcher «Social Data Browser» oder «kommunikativen Readymades» ist das Angebot vergleichbarer Daten, die nach spezifischen Aspekten (alle depressiven Gefühle von Berlinern zwischen 30 und 39 Jahren im November 2007, als es regnete) erforscht oder an ihren Ausgangspunkt im Internet zurückverfolgt werden können. Solche Werke provozieren natürlich Fragen über den Datenschutz, denn die Sender jener Sätze wissen nichts über ihren aus dem Zusammenhang gerissenen Auftritt in einem Webprojekt. Sie lassen aber auch nach ihrem funktionalen Status fragen: Was macht ein Suchprogramm zu Kunst? Ist es die einfache Bedienbarkeit, das metaphorische Interface, die Spezifik der gesammelten Daten? Antwort gibt die ausführliche Analyse eines dritten Beispiels *(Listening Post)*, das die Daten (Sätze, die mit «I am» beginnen) durch eine besondere Präsentationsweise in audiovisuelle Objekte verwandelt und dadurch eine künstlerische Botschaft vermittelt, die weit über das hinausgeht, was die gesammelten Daten selbst sagen.

Text-Kannibalismus: Kapitel 5 diskutiert die an *Listening Post* beobachtete Überführung des Textes in eine unlesbare Form an verschiedenen Fallstudien als Trend digitaler Kunst. Ausgangspunkt der Betrachtung ist die konkrete Poesie, die die repräsentative Funktion des Textes durch dessen besondere visuelle Präsentation erweitert. In den digitalen Medien verdecken neue Effekte der Textpräsentation die hermeneutische Autorität des Worts, indem sie dieses in Bild, Licht, Tanz und Musik verwandeln oder zum Anlass einer Performance ‹degradieren›. Wie weitere Beispiele zeigen, wird diese Tilgung des Textes als Spannung zwischen Lektüre und Interaktion mitunter zum eigentlichen Gegenstand der interaktiven Installation. Der Interakteur wird dann zur Aktionslosigkeit genötigt, damit Text in lesbarer Form erscheint. Die damit erzwungene Rückkehr der kontemplativen Situation kann kulturtheoretisch als Einspruch gegen das Betriebsamkeitsdogma der Erlebnisgesellschaft verstanden werden sowie medienphilosophisch als ‹trojanisches Pferd› innerhalb der auf Interaktion fokussierten digitalen Medien.

Ästhetik der Täuschung: Kapitel 6 berichtet von den Möglichkeiten, innerhalb oder mittels der digitalen Medien gerade dadurch künstlerisch tätig zu sein, dass man suggeriert, es handle sich nicht um Kunst. Dazu gehört der Verkauf der eigenen schwarzen Hautfarbe auf eBay ebenso wie das Nachspielen des Theaterstücks «Waiting for Godot» in einem Chat oder die Produktion falscher Online-Shops. Eine besonders aufwendige Form sind die Aktionen der Performance-Gruppe *The Yes Men*, die sich zum Beispiel im Internet als Repräsentanten der World Trade Organization ausgeben, um dann als eingeladene Sprecher auf Konferenzen die unglaubwürdigsten Dinge zu tun. Die Pointe liegt in diesem Fall nicht nur in der politischen Funktionalisierung des Spektakels, sondern auch darin, dass das Publikum dieser schließlich mittels Website, Buch und Film erzählten Geschichten nie weiß, wo der Schwindel aufhört und ob es nicht selbst noch zu den Betrogenen gehört. Zu dergleichen subversiver Zweckentfremdung von Kommunikationsformen gehört schließlich auch die Verwandlung kommerzieller Computerspiele in ein kritisch-reflexives Kunstwerk durch die Modifikation der Spielbedingungen.

Kunst und Überwachung: Kapitel 7 erörtert den Beitrag digitaler Technologien zum Ausbau der Überwachungsgesellschaft und zum Aufbau einer Wunschbiographie, um jene, die möglicherweise unsere Daten abrufen, gezielt zu manipulieren. Diskutiert werden Kunstprojekte, die einerseits durch künstliche Personenprofile kommerzielle Datenjäger in die Irre führen, andererseits durch freiwillige Aufdeckung persönlichster Daten auf das Datenschutzproblem aufmerksam machen. Da verschiedene Formen digitaler Kunst auf dem Einsatz von Überwachungstechnologie beruhen, stellt sich die Frage, ob damit unbewusst und ungewollt die gesellschaftliche Akzeptanz dieser Technologie gefördert wird. Die Besprechung einiger Beispiele zeigt, in welcher Weise Überwachungstechnologie ästhetisch eingesetzt und die Gewöhnung des Publikums daran unterstützt oder problematisiert wird.

Körperlichkeiten: Kapitel 8 untersucht die Verwandlung des Körpers in Text sowie dessen Rückverwandlung in die Körperlichkeit des Avatars. Im Cyberspace ist man, was man tippt. Das bedeutet die Überwindung des Körperkults und die Radikalisierung der «negativen Einbildungskraft», vor der schon im ästhetischen Diskurs des 18. Jahrhunderts im Kontext des Onanie-Diskurses gewarnt wurde. Zugleich ändert die Spezifik des Mediums die Machtposition im Liebesspiel. Weder heftige Küsse noch wilde Locken oder blaue Augen sind ein Argument, wenn man sie nicht überzeugend *sagen* (d. h.: tippen) kann. Während die körperliche und sexuelle Interaktion im Cyberspace die Sprache favorisiert, orientieren pornographische Bilder und Videos wieder ganz auf den Körper. Neu ist dabei die zunehmende öffentliche Präsenz des Körpers auch der Amateure. Dieser Exhibitionismus (nun nicht im Hinblick auf private Daten, sondern auf intime Bilder) ist Anlass zu sozialpsychologischen Spekulationen und Ausgangspunkt für künstlerische Werke. Thomas Ruffs Fotoserie *Nudes* basiert auf pornographischen Bildern aus dem Internet, die mittels Bildbearbeitungsprogramm manipuliert und als überdimensionale ‹Fotos› in Kunstgalerien ausgestellt wurden. Die Analyse dieses Werks beginnt mit Überlegungen zur Technik des Ausziehens und Zeigens als ein «Gewand aus Gesten» und zeigt, wie erst Ruffs Modifikation die Fotografierten wirklich entkleidet, indem es

ihnen den Blick zurück auf die Voyeure verstellt. Der dritte Abschnitt des Kapitels untersucht kritisch den Identitätstourismus, den das Internet ermöglicht und den einige euphorische Beobachter vorschnell als «Identity-Workshop» und Rezept gegen Identitätsfixierung und -klischees willkommen hießen. Abschnitt 4 widmet sich dem Auftritt des Cyberspace-Körpers als grotesker Körper und zeigt an einer Fallstudie, wie die durch digitale Medien vermittelte Performance den Körper auf Seiten sowohl der Künstler als auch des Publikums nur noch als Simulation zum Zentrum des Geschehens macht.

Online-Nation: Kapitel 9 geht der Ansicht nach, das Internet sei wie ein Vaterland, das, über alle Ländergrenzen hinweg, eine eigene Nation schaffe. Pierre Lévys Vision einer auf kollektiver Intelligenz basierenden *Kosmopädie* von 1994 verweist auf frühere informationsspezifische Weltbürgermodelle, die vom jeweiligen Medium (Buch, Telegraph, Fernseher) die Überwindung des Nationalismus erhofften. Mehr als ein Jahrzehnt später wird die Sachlage weit kritischer betrachtet. Unter den Stichworten des «Daily me», der «interest-based communities» und der «Balkanisierung» der Öffentlichkeit erscheint das Internet nicht mehr als erweiterte Form bürgerlicher Öffentlichkeit im Sinne der Aufklärung, sondern eher als das Ende demokratischer Diskussionskultur. Während die Vaterlandsthese die von Francis Fukuyama 1989 als *End of History* prophezeite Weltbürgergesellschaft nach dem Ende des Kalten Kriegs durch die Utopie einer technologisch vereinten User-Gemeinde fortschreibt, formuliert die Balkanisierungsthese den von Samuel Huntington 1993 vorausgesagten *Clash of Civilizations* in eine Berührungsvermeidung der Interessengruppen um. Der Zusammenhang Internet und Nation erhält zusätzliche Brisanz, betrachtet man die digitalen Medien als Ausdruck westlicher Kultur und ihre Verbreitung als symbolischen Kolonialismus. In diesem Sinn diskutiert Abschnitt 3 ausführlich die interaktive Installation *Vectorial Elevation* von Rafael Lozano-Hemmer, die den Besuchern einer Website erlaubte, die Lichtshow über dem Plaza el Zócalo in Mexiko City zu gestalten und somit diesen Raum seinen zum Großteil analphabetischen Nutzern zu enteignen. Die Problematik dieses Zugriffs aus der Ferne wird deutlich im Kontrast zu einer anderen emblematischen Subversion des Zócalo,

die sich durch ihre doppelte Ortsverbundenheit rechtfertigt: Spencer Tunicks Installation mit 18000 unbekleideten Mexikanern, die den Platz mit ihren Körpern bedeckten.

Sinn und Präsenzkultur: Kapitel 10 kontextualisiert die diskutierten Beispiele der interaktiven Kunst durch zeitgenössische ästhetische Theorien. Das Modell der Kultur als Text wurde in der Theoriebildung der 1990er Jahre zunehmend vom Modell der Kultur als Performance verdrängt, womit das Ereignis und die Materialität der Zeichen in den Vordergrund traten und der hermeneutische Ansatz der Deutung der Zeichen an Geltung verlor. Der Fokus auf den unmittelbaren Moment, der sich in ästhetischen Theorien der Präsenzkultur und der Intensitäten äußert, passt zum Erlebnismodell der Spaßgesellschaft wie auch der interaktiven Kunst. Einspruch gegen dieses Modell erfolgt von Seiten der Souveränitätsästhetik, die ästhetische Erfahrung prinzipiell als Spiel mit Deutungen beschreibt und daher als Mittel der Vernunftkritik begreift. Das Kapitel erörtert beide Positionen, stellt sie jeweils in Beziehung zum postmodernen Werterelativismus, zur Massenkultur, zum Projekt der Aufklärung sowie zum Konzept politisch engagierter Kunst und illustriert an einem Fallbeispiel die Optionen einer bloß körperlichen sowie einer auch kognitiven Interaktion mit dem Kunstwerk. Während im Modell der Präsenzkultur das intellektuelle Abenteuer der Interpretation ausgeschlossen bleibt, werben die Vertreter der Sinnkultur für das Spiel des Hin- und Herdenkens. Der Verfasser versteht das Unternehmen der Deutung eines erlebten (künstlerischen) Ereignisses als Begehren nach einer eigenen Redeweise und will diesen Ausdruck autoerotischer Lust in das Hedonismusmodell der Spaß- und Erlebnisgesellschaft integriert wissen.

Epilog: Der Epilog unternimmt einen Ausblick auf die aktuelle Rolle der Kunst im Hinblick auf ihre ‹terroristische Sättigung›. Dabei unterläuft die Terrorisierung des Ästhetischen (der Theaterbesuch mit Bombenalarm) ebenso wie die Ästhetisierung des Terrors (die Installation mit Echtzeittodesmeldungen) das Spaßmodell der Erlebnisgesellschaft dadurch, dass sie die ästhetische Erfahrung doppelt an den Tod bindet: als Gefährdung des Publikums und als unmittelbare Zeugenschaft durch das Publikum.

1. Interaktive Kunst

Interaktionssysteme

Die passende Kunst für die Erlebnisgesellschaft scheint eine Kunst zu sein, die auf unmittelbarem Erleben beruht: Interaktive Kunst, die ihr Publikum nicht nur psychisch, sondern auch physisch beansprucht. Der körperliche Einsatz der Interakteure muss dabei nicht jedes Mal so intensiv ausfallen wie im Fall von *Uncle Roy All Around You*, immer aber benötigt die interaktive Kunst das Engagement des Publikums als Mitgestalter, um sich selbst zu verwirklichen. Da die Autoren interaktiver Kunst, wie es heißt, nicht eine Botschaft an den Empfänger senden, sondern eine Umgebung und Struktur für Kommunikation und Produktion schaffen, handle es sich um eine «Kunst ohne Signatur» (Lévy 1997: 130 f.). Damit positioniert sich diese Kunst terminologisch gegen jene Kunst, die allein auf der Signatur des Künstlers beruht: Duchamps Readymades. Die Beispiele der «kommunikativen Readymades» in Kapitel 4 werden zeigen, dass auch die digitialen Medien eine neue ‹Kunst der Signatur› hervorbringen, die nur sehr vermittelt (weil für die ‹Interakteure› unbewusst) im Zeichen einer interaktiven Ästhetik steht. Aber auch jene Kunstprojekte, die offensichtlich und offensiv die Beteiligung des Publikums fordern, sind deswegen nicht zwangsläufig ohne Signatur des Künstlers oder basieren – denn das ist die andere Beschreibung des gleichen Phänomens – nur noch auf den Signaturen der Interakteure. Die vom Künstler angebotene Kommunikationsstruktur kann durchaus selbst eine klare Botschaft an die Interakteure senden. Wie das folgende Beispiel zeigt, gilt dies sogar dann, wenn das interaktive Werk buchstäblich auf den Signaturen der Interakteure beruht.

Wenn Erinnern ein aktiver Vorgang ist, der nicht ohne persönliche Anstrengung auskommt, dann liegt es nahe, ein Denkmal als interaktives Projekt zu konzipieren – als Projekt, das erst durch das Publikum seine Gestalt und Vollendung erhält, wie im Fall des *Harburger Mahnmals gegen Faschismus* (1986–1993) von Jochen Gerz. Was da 1986 vor

dem Harburger Bahnhof den Passanten in den Weg gestellt wurde, war eine zwölf Meter hohe Bleisäule. Deren leere Oberfläche symbolisierte nicht die verlorenen Menschenleben, sondern sollte vom Publikum mit Kommentaren gefüllt werden. Die Beiträge reichten erwartungsgemäß von antifaschistischen bis ausländerfeindlichen Äußerungen einschließlich, weniger erwartet, einer Beschießung. Aber die Pointe des Mahnmals war nicht seine Beschriftung durch das Publikum, sondern das Verschwinden der Schrift. Wenn neuer Schreibraum in Reichweite nötig war, wurde die Säule ein Stück abgesenkt, bis sie eines Tages, im Jahr 1993, ganz im Boden verschwand und seitdem nur noch durch eine kleine Tafel am Ort des Geschehens an sie erinnert wird: «Nichts kann auf Dauer an unserer Stelle sich gegen das Unrecht erheben.»

Wenn Erinnern auch Eingedenken ist, dann gemahnt Gerz daran spätestens mit dem Abschluss des Projekts. Der zielsicheren Geschäftigkeit der Aktion folgt die beirrende Ruhe der Kontemplation. Wie soll man den Satz deuten? Wie verhält er sich zur vorausgegangenen Aktion? Ist mit der «Erhebung» im Satz die Versenkung der Säule gemeint, die ja gewissermaßen aus einer Art kollektiver Partizipation resultiert? Allerdings basiert diese Erhebung bzw. Versenkung auch auf Äußerungen, die keinerlei Unrechtsbewusstsein oder Gerechtigkeitssinn bezeugen. Ist also die Arbeit noch gar nicht getan? Wäre sie getan mit einer Säule, frei von antisemitischen, xenophoben Signaturen? Im Prozess des Nachdenkens mag dem Publikum aufgehen, wie sehr es der Erfüllungsgehilfe einer Aktion war, deren Rahmen eng gesteckt und deren Ergebnis genau vorausberechnet war. Das Publikum konnte nur schreiben oder nicht schreiben. Es war nicht in der Lage, Schrift zurückzunehmen, Geschriebenes, an dem es Anstoß nahm, auszulöschen. Und es hatte kein Mitspracherecht zum Wortlaut des Abschlusssatzes. Dem Künstler, so vermutet das Publikum vielleicht, ging es nur um die Versenkung der Säule, wozu ihm jede Beschriftung recht war. Er hat der Interaktivität nie erlaubt, tatsächlich Einfluss auf das Konzept seines Werks zu nehmen. Er hatte die Fäden jederzeit fest in der Hand. Gut, werden einige denken. Hinterhältig, werden andere meinen. Nur die dritte Gruppe, die gar nicht über das Vorgefallene nachdenkt, ist wirklich problematisch. Aber wie könnte man bei einer solchen Aktion, mit

so einem symbolischen Konzept und einer so geschickt irritierenden Abschlussbemerkung, nicht nachdenken?

Das *Harburger Mahnmal gegen Faschismus* ist, als sogenanntes «Gegendenkmal», ein Werk, das sein Publikum unmittelbar in die Gestaltung einbezieht. Es bezeugt, dass Interaktivität keine Domäne der digitalen Medien ist, und steht zugleich beispielhaft für eine Interaktivität, bei der die Künstler die Macht nicht aus den Händen geben. Hier wird weder der Künstler vom Podest gestoßen, wie es John Cage 1966 forderte, noch wird auf die Vermittlung einer Botschaft durch den Künstler verzichtet, womit Roy Ascott im gleichen Jahr sein Konzept der *Behaviourist Art* kennzeichnete. Ascott hatte damals den Rezipienten nicht-interaktiver Kunst pauschal als Verlierer im Wechselverhältnis Künstler–Publikum beschrieben, weil er keinen Einfluss auf die vom Künstler gesetzten Bedingungen des Kunstwerks habe. Vom Autor interaktiver Kunst forderte Ascott, das Publikum auf Augenhöhe einzubeziehen und eher zu zeigen, dass Dialog möglich ist, als eine eigene Botschaft in diesen Dialog einzuspeisen, womit die Interaktion faktisch zu ihrem eigenen Inhalt wird (2002: 98 f.). Gerz ist Ascotts Ratschlag offensichtlich nicht gefolgt. Hier tritt nicht die Interaktion an die Stelle der Kommunikation einer bestimmten Botschaft; es gibt noch etwas, das der Künstler zu sagen kam und das durch alle Beteiligung des Publikums an der Mitgestaltung des Kunstwerks hindurch deutlich zu hören bleibt. Das *Harburger Mahnmal* ist ein geschlossenes Interaktionssystem, das die Handlungsoptionen und Interaktionserlebnisse des Publikums stark reguliert, sie also, in der Kampfrhetorik Ascotts, zu Verlierern macht.

Ein weiteres Beispiel für das geschlossene Interaktionssystem wäre *Dialtones: A Telesymphony* von Golan Levin, die im September 2001 im Rahmen des Medienkunstfestes Ars Electronica in Linz uraufgeführt wurde. Es handelt sich um eine Konzertperformance, deren Klangspektrum ausschließlich auf den Klingeltönen der Mobiltelefone des Publikums beruht. Das Ganze unterliegt einer genauen Choreographie. Vor der Performance registrieren die Zuschauer ihre Handynummern und erhalten bestimmte Sitzplätze und Klingeltöne zugewiesen. Während der Performance erzeugen die Künstler computervermittelt räumlich

gestreute musikalische Phänomene, die durch visuelle Strukturen im Konzertsaal begleitet werden, da jeder Sitzplatz bei Handyanwahl von oben mittels Lichtspot angestrahlt wird.[11] In dieser *Telesymphony* ist die Publikumsbeteiligung noch reduzierter als beim absenkbaren Mahnmal, wo jeder immerhin selbst entschied, was er auf die Säule schreibt. Der Zuhörer verbleibt brav auf seinem Platz und hält zwar sein Handy in die Luft, hält aber auch, wie es sich während eines Konzerts gehört, den Mund.

Anders liegt die Sache beim offenen Interaktionssystem, das dem Publikum wesentlich mehr Freiheiten gegen den Künstler einräumt. In diesem Fall wandelt sich die Funktion des Künstlers oft von der Bereitstellung eines Kommunikationsangebots zur Bereitstellung eines Interaktionsrahmens. Der Künstler wird zum Erfüllungsgehilfen des Publikums, das die Botschaften nun selbst kreiert. In recht unbewusster, jedenfalls ungesteuerter Weise erfolgt dies wieder in einem Konzert, das aber statt Handys Elektroenzephalogramme einsetzt. In *DECONcert* von James Fung, Ariel Garten und Steve Mann wurden 2003 die Hirnstromsignale von 48 verkabelten Zuhörern registriert und zur Veränderung der Musik eingesetzt, die die Hirnstromsignale ausgelöst hatte. Die veränderte Musik verändert in Folge die EEG-Signale, die wiederum die generierte Musik verändern, womit sich eine unendliche Feedbackschleife auf der Basis kollektiver Hirnströme ergibt.[12]

Während das Publikum hier aus dem Hirn oder Bauch heraus auf seine Umgebung Einfluss nahm, operierte es im Falle von *Blinkenlights* aus dem Kopf und speiste über die Tastatur des Computers oder Handys bewusst Botschaften in das Kunstwerk. Der Chaos Computer Club hatte für die Zeit vom 12. September 2001 bis zum 23. Februar 2002 hinter die je 18 Fenster der acht Etagen des einstigen «Haus des Lehrers» am Berliner Alexanderplatz Baustrahler mit 150 Watt Leistung aufgestellt, die von einem Steuercomputer zu bedienen waren. Auf diese Weise

11 www.flong.com/telesymphony/german.html; für Besprechungen siehe: www.flong.com/telesymphony/reviews/index.html

12 www.eyetap.org/deconism und www.eyetap.org/about_us/people/fungja/regen.html

verwandelte sich die Fensterfront in einen überdimensionalen Bildschirm von 8 × 18 Fenster/Pixel. Das Publikum war eingeladen, Bilder, Texte und Animationen für diesen Bildschirm zu erstellen, wozu der Chaos Computer Club auf einer Website ein spezielles Programm bereitstellte, dessen Interface einfach und schnell die Erstellung von *Blinkenlights*-Movies ermöglichte. Die Passanten sahen daraufhin auf der Fensterfront minimalistische, tonlose Kurzfilme mit einer immer größer werdenden Spirale (*Spirals* von Johan Kotlinski), einem Tänzer (*Dance* von Micky Chickee), einer Katze (*Le Chat Noir* von Cyrion) und einer Fliege (*The Fly* von Robert Gehrmann) sowie der Weihnachtsgeschichte (*Jesus* von Jörn und Franka). Sie sahen Aufrufe zum Frieden (*Peace Now* von Tim Pritlove) und Äußerungen gegen Geschlechterdiskriminierung (*Manifesto 5: NO sex discrimination* von Julio Fernandez Ostolaza), wobei manche Teilnehmer ganze Serien entwickelten, wie etwa Björn Barnekow (ein Programmierer vom Projektteam) mit seinen Buchstabenfilmen *Nerd TLAs* 1 bis 8.[13] Neben diesen Beiträgen des Publikums, die im *Blinkenlights Art&Beauty Contest* auch gegeneinander um die Gunst des Publikums antraten, gab es die Möglichkeit, mittels Handy *Pong* auf der Fensterfront zu spielen (mit dem Computer oder einem anderen Teilnehmer) sowie vorher eingesandte Textnachrichten zu bestimmten Zeiten auf die Fensterfront zu laden. Da diese Beiträge vom Zentralcomputer gesammelt und mit Nummern versehen wurden, konnte man per Handyeingabe der entsprechenden Nummer eine Nachricht für den Partner (z. B. eine Liebeserklärung) gerade dann erscheinen lassen, wenn man im Drehrestaurant des Fernsehturms sich mit diesem dem «Haus des Lehrers» gegenüber befand.

Blinkenlights war für vieles gut. Es forderte die kreativen Energien des Publikums heraus, lud zur kollektiven Gestaltung eines öffentlichen Raums ein, setzte dabei den üblichen Hochglanzbildern die minimalistische Pixel-Ästhetik entgegen, erlaubte, mit wildfremden Menschen Pong zu spielen, und ermöglichte romantische Liebeserklärungen im Gewand modernster Technik. Kein Wunder also, dass das

13 Die eingesandten Beiträge können auf der Website des Projekts eingesehen werden: www.blinkenlights.de/gallery/index-de.html

Projekt sehr erfolgreich war. Vom 22. Dezember 2003 bis zum 4. Januar 2004 wurde es an gleicher Stelle wiederholt, vom 25. September 2002 bis zum 6. Oktober 2002 erlebte es als Teil des Nuit Blanche Kunst- und Kulturfestivals in Paris am Turm T2 der Bibliothèque Nationale de France eine Fortführung: auf größerer Fläche (20 mal 26 Fenster), mit verfeinerter Technologie (die Steuerung der Helligkeit jedes einzelnen Fensters erlaubte die Darstellung von Grafiken) und erhöhtem Symbolwert (die Fensterfront eines Archivs der Printmedien als Projektionsfläche digitaler Medien). Es ist ein Musterbeispiel interaktiver Kunst, das die Teilnehmer zur Ausgestaltung des Werks einlädt und ihnen erlaubt, aus bloßen Empfängern einer Botschaft zu Sendern einer Botschaft zu werden. Das einzige Problem dieses Kunstwerks ist, dass man nicht sicher sagen kann, ob es wirklich ein Kunstwerk ist. Denn was der Chaos Computer Club da dem Publikum anbot, so ließe sich einwenden, war nur der Rahmen, die Technologie zur Erstellung vieler kleiner Kunstwerke, wobei auch noch fraglich ist, ob es sich bei den *Peace Now*-Manifesten und *The Fly*-Filmen wirklich um Kunst handelt. *Blinkenlights* behauptete dies, indem es seinen eignen *Blinkenlights Arts&Beauty Contest* organisierte und damit selbst eher als Kunstinstitution denn als Kunstwerk auftrat. Solche Unsicherheit über den Status eines interaktiven Kunstwerks bzw. Projekts ist hausgemacht; denn wenn das Publikum die Gestaltung des Kunstwerks übernimmt, muss man vermuten, dass es potentiell so viele Kunstwerke wie Teilnehmer gibt. Ganz so einfach ist es freilich nicht. Es gibt ein Kunstwerk über dem Kunstwerk, was anhand der beiden folgenden interaktiven Internetwerke deutlich wird.

Pianographique von Jean-Luc Lamarque bietet unter verschiedenen Stichwörtern wie *Sudden Stories*, *Little Chicken* oder *Black Potion* mehrere Möglichkeiten, eine Collage aus vorgegebenen Videosequenzen, visuellen Objekten und Tonsequenzen zu erzeugen. Die Zusammenstellung erfolgt am eigenen Bildschirm über die Tastatur des Computers und ist mehr oder weniger zufällig und willkürlich. Es besteht keine ersichtliche Verbindung zwischen dem Text, den man tippt, und den Videosequenzen, die daraufhin gezeigt werden. Obgleich dieses Werk im Titel an ein Instrument (Piano) und in der Aufmachung an ein Werkzeug (Schreibtastatur) gemahnt, offeriert es dem Interakteur, anders als



Abb. 1. Frédéric Durieu: Puppettool *(2003) – mit normalem, maximalem und reduziertem Thickness-Wert*

im Fall von *Blinkenlights*, nicht eine Technologie zur Erstellung eigener Werke. Die erlaubte Interaktivität ermöglicht keine Kreativität, der Interakteur ist zum blinden Tastendrücker degradiert, zum Erfüllungsgehilfen des Zufalls.

Anders verhält es sich bei *Puppettool* von Lamarques Pariser Kollegen Frédéric Durieu, das dem Interakteur erlaubt, die animierten Körper verschiedener Figuren (Frau, Pinguin, Pferd, Mücke u.a.) zu manipulieren. Das «Puppen-Werkzeug» ermöglicht den Zugriff auf den ganzen Körper oder einzelne, markierte Teile, auf Größe, Umfang und Stellung einzelner Glieder, auf Geschwindigkeit der Bewegung und Schrittgröße. Die Ergebnisse lassen sich in ein Archiv laden und sind somit für andere zugänglich und bearbeitbar. Damit besetzen die Interakteure die Rolle des Autors und Koautors, wenn auch ohne Namensnennung. Insofern die Interakteure in ihren Einsendungen Können mit Witz und Eleganz verbinden, haben sie gewiss auch Anspruch auf die Bezeichnung Künstler. Gleichwohl hat jedes Werk, das sie entwickeln, in Durieu seinen Übervater. Nicht nur weil er das Werkzeug zur Verfügung stellt, sondern auch weil er das Konzept vorgibt. Die unvermeidliche Botschaft von *Puppettool* ist der groteske Körper, denn jede Benutzung des Programms zielt faktisch auf die Abweichung vom eingestellten Normalwert. Der Interakteur kann zwar seine persönliche Form der ‹Groteskierung› entwickeln, diese verbleibt aber immer innerhalb des

vorgegebenen Rahmens, ist also maximal Kunstwerk im Kunstwerk. Als solches kann es durchaus zu einer eigenen Aussage kommen, in Ergänzung oder Kommentierung dessen, was der Rahmen vorgibt. Wenn zum Beispiel jemand die Figur der Frau zum Gebet auf die Knie fallen und dabei ihren Körper schrumpfen und ihren Kopf wachsen ließe, gehörte diese Deutung zweifellos dem Interakteur, auch wenn Durieus Programm Kniefall, Schrumpfung und Wachstum ermöglicht. Der Interakteur hätte dann mittels des vorgefundenen Werkzeugs einen eigenen Gedanken sinnlich ausgedrückt und der Aussage des ‹Werkzeugherstellers› – die Unentrinnbarkeit der ‹Groteskierung› – die eigene Aussage – die Körperfeindschaft der Religion – zur Seite gestellt.

Während interaktive Werke wie *Pianographic* den Interakteuren keinen Freiraum zur Entfaltung ihrer kreativen Energien bereitstellen und eher blinden und kurzatmigen Aktionismus fördern, spielen Werke wie *Puppettool* eine Doppelrolle als Kunst und als Werkzeug für die Erstellung von Kunst. Im ersten Fall liegt die Botschaft ganz in den Händen des Künstlers, im zweiten schafft dieser einen bedeutungsvollen Rahmen, innerhalb dessen das Publikum selbst Bedeutung entstehen lassen kann. Der Rahmen sei als «Grammatik der Interaktion» bezeichnet, als Regelung der Beziehung, die Werk und Interakteur zueinander einnehmen können. Im Falle von *Pianographic* besteht diese Grammatik in der vom Interakteur nicht steuerbaren Zusammenstellung von Videosequenzen, bei *Puppettool* besteht sie in der grotesken Modifizierung der vorgefundenen Körper. Die *Bedeutung* der Grammatik der Interaktion kann dabei die Aktionen des Publikums überschatten oder sich geradezu verstecken, wie die folgenden beiden Beispiele zeigen.

Grammatik der Interaktion

David Rokebys Sound-Installationen *Very Nervous Systems* (1986–1990) stellen ähnlich wie *DECONcert* ein geschlossenes Feedbacksystem dar, bei dem die Sound-Ausgabe des Computers durch die Reaktionen der Zuhörer bestimmt wird. Während aber bei *DECONcert* die Interakteure keinen willkürlichen Einfluss auf die Daten haben, die sie ins System

einspeisen, reagieren sie bei *Very Nervous Systems* mehr oder weniger bewusst und intuitiv mit Körperbewegungen auf den ausgegebenen Sound. Die Bewegung des Interakteurs wird von optischen Sensoren aufgenommen und an den Computer weitergegeben, der diese Daten in sonische Informationen umwandelt und über Lautsprecher ausgibt. Das Heben des Beins hat somit ebenso Einfluss auf den Sound wie das Anwinkeln des Arms oder die Drehung des ganzen Körpers. Allerdings wird auch hier nicht ganz klar, welche Aktion welche Reaktion des Systems hervorruft. Anders als bei *Blinkenlights* oder *Puppettool* gelingt es dem Interakteur nicht, die Funktionsweise des Systems zu durchschauen und gezielt für sich zu nutzen. Und da das System, anders als das *Harburger Mahnmal*, keinerlei Symbole einsetzt, die für sich eine Bedeutung ergäben, scheint sich die Botschaft dieses interaktiven Werks auf den Nachweis zu beschränken, dass Interaktion in Feedbackschleifen möglich ist.

Damit entspräche das Werk jener Forderung Ascotts an die Produzenten interaktiver Kunst, sich dem Publikum nicht mit eigenen, vom Publikum zu entziffernden Botschaften aufzudrängen. Dieser Forderung kommen zweifellos viele interaktive Werke nach, die dementsprechend als Intention die Erkundung und Untersuchung der internen Beziehungen einer kommunikativen Situation angeben. Der Künstler verspricht dem Publikum keine Botschaft mehr, die es zu finden gäbe, sondern schafft ein Versuchsfeld, in dem das Publikum sich selbst begegnen kann. Der Künstler, enthoben seiner alten Machtstellung, sucht sich faktisch ein neues Arbeitsfeld als Soziologe, allerdings ohne den Druck, die durchgeführten Verhaltensexperimente akribisch auswerten zu müssen. Die Gleich- oder gar Vorrangstellung des Interakteurs ist dabei der Euphemismus für die Einsamkeit, in die der Autor sein Publikum entlässt. Wenn der Künstler keine Aussage mehr vorgibt, fällt die intellektuelle Interaktion zwischen ihm und den Rezipienten aus: Der Interakteur kämpft allein und muss immer Sieger sein. Rokeby scheint mit *Very Nervous Systems* genau diesem Bild zu entsprechen. Dennoch ist die Sachlage, zumindest in diesem Fall, komplizierter, denn hinter der Undurchsichtigkeit des Systemfeedbacks steckt ein philosophisches Programm mit didaktischer Absicht.

Wie Rokeby (2003) in einem Interview erklärt, ist der Computer das Resultat der Fetischisierung von Kontrolle. Gegen dieses Paradigma produziert Rokeby seine «Systeme inexakter Kontrolle». Viele Menschen seien unwillig, sich auf Situationen einzulassen, die sich nicht klar kontrollieren lassen, was im Grunde auf alle Lebensbereiche zutreffe. Rokebys Kunst trainiert das Gegenmodell, indem sie zwar nicht Kontrolle über sein System gewährt, wohl aber das Gefühl, dass die eigenen Aktionen sich irgendwie im Ergebnis widerspiegeln. Wenn wir aus unserem Leben jene Dinge fernhalten, die ungewiss, unvorhersehbar und mehrdeutig sind, resümiert Rokeby, werden wir eine sehr traurige Spezies werden. Traditioneller Ort der Unberechenbarkeitsbeseitigung ist der Computer, geschaffen, um eben jene Illusion und Phantasie der Kontrolle aufrechtzuerhalten. Rokeby sieht darin kein nützliches Paradigma für die Begegnung mit der realen Welt und setzt den Computer gegen sich selbst ein als Mittel der Unberechenbarkeitsgewöhnung.

Auch ein offenes Interaktionssystem, das keinerlei Anhaltspunkte für die Entzifferung einer Botschaft des Künstlers zu geben scheint, kann also untergründig mit einer solchen Botschaft ausgestattet sein. Die Interaktion beruht trotz ihrer Offenheit auf einer Idee und lässt insofern die Frage nach ihrer Bedeutung zu: Die Gegenwart des Ereignisses enthält die Vergangenheit seiner Konzipierung.[14] Die Moral der Erfahrung verminderter Kontrolle in Rokebys *Very Nervous Systems* liegt in der Einübung eines flexiblen Verhaltens für den Alltagskontext. Damit bedient Rokebys interaktive Installation in ganz eigener Weise die Funktion der Kunst, in der ästhetischen Erfahrung verstehenstheoretische (bzw. hier: verhaltenspraktische) Prämissen einzuüben, die auch in nicht-ästhetischen Kontexten als regulatives Prinzip Anwendung

14 Vgl. in diesem Zusammenhang Christoph Zeller, der in seiner Diskussion der Deutbarkeit von Happenings notiert, dass das Happening im Moment des Geschehens seine Vergangenheit (Gedanken, Skizzen, Notizen) zu verschweigen trachtet, um dem Publikum ganz als Ereignis erfahrbar zu sein, und gegen die Interpretationsabstinenz verschiedener Ästhetiken der Performance und Präsenz (Fischer-Lichte, Mersch, Gumbrecht) darauf besteht, die konzeptionelle Vorbereitung des Ereignisses in die Betrachtung einzubeziehen und zur Grundlage der Deutung zu machen (2009).



Abb. 2. Scott Snibbe: Deep Walls *(2003)*

finden. Was die Souveränitätsästhetik, wie in Kapitel 10 zu sehen sein wird, als Ergebnis kognitiver Prozesse beschreibt, ist hier das Resultat körperlicher Erfahrung. Während sich in Rokebys *Very Nervous Systems* die Bedeutung der Grammatik der Interaktion nur sehr vermittelt als Erfahrung erschließt, verweist das nächste Beispiel durch den Einsatz zahlreicher Symbole offensiv auf mögliche Bedeutungsgebungen, die unabhängig von den Aktionen der Interakteure erfolgen können und zugleich die Bedeutungen dieser Aktionen einschließen.

Deep Walls (2003) von Scott Snibbe besteht aus einer Kamera und einer Videoleinwand, die in 16 Quadrate unterteilt ist. Die Kamera nimmt die Bewegung des Schattens auf, den der Interakteur auf die Leinwand wirft, und präsentiert diese anschließend als Endlosschleife auf der Leinwand, wobei die älteste Aufnahme durch die neue ersetzt wird. Da die Installation keine Erklärung zur Grammatik der Interaktion liefert, wissen die Besucher, die mit ihrer Silhouette die 16 präsentierten Filme überschatten, mitunter zunächst nicht, dass sie damit

den nächsten Film auf der Leinwand produzieren, was oft dazu führt, dass die erstellten Filme einfach festhalten, wie das Publikum die Grammatik der Interaktion erkundet. Snibbe versteht sein Projekt als Kabinett der cinematischen Erinnerung (2003). Dieses Kabinett kann auch als Wandzeitung benutzt werden, wenn es nicht in einer Galerie installiert ist, sondern in der Lobby eines Unternehmens, wo die Kollegen einander witzige oder irritierende Schattenspiele hinterlassen können, mit dem Reiz der erschwerten Identifizierung der eigenen Silhouette durch andere.[15] Aber selbst ohne solchen Adressatenbezug ermuntert die Installation dazu, sich als Schauspieler zu erproben und Situationen vorzutäuschen, die die Betrachter vor Rätsel stellen oder auflachen und mit vergleichbaren Situationen antworten lassen: eine Rede ans Publikum, eine wilde Gestikulation, ein Faustkampf, ein plötzlicher Ohnmachtsanfall.

Deep Walls verlangt vom Publikum nicht nur Aktion, es inspiriert auch durch die auf der Leinwand vorgegebenen Verhaltens- bzw. Bewegungsmuster und macht somit den Auftritt vor den Augen der anderen einfacher. Die Imitation des Vorgefundenen ist zugleich Entlastung; denn der groteske Körper, der dabei entstehen mag, ist nicht dem Interakteur anzulasten, sondern geht auf das Konto seines Vorbilds. Wer selbst der Gefahr des schauspielerischen Misslingens der Imitation entgehen will, wird nur die Alltäglichkeit des eigenen Körpers wiederholen, also zum Beispiel einen Arm heben oder den Kopf wenden, ohne verfängliche Positionen (eine tänzerische Bewegung, eine kokette Geste) einzunehmen, die vom normalen Alltagsverhalten abweichen. Wer vor Zuschauern nicht einmal die Courage dazu findet, wird beiseite stehen und keinen eigenen Film generieren oder warten, bis alle Zeugen den Ausstellungsraum verlassen haben. Interaktive Installationen wie *Deep Walls* stellen dem Publikum die Mutfrage. Man muss entscheiden, ob man sich ins Zentrum der Aufmerksamkeit wagt und welche Aktion

15 Eine Präsentation von *Deep Walls* außerhalb des Galeriekontextes erfolgte in der Ausstellung in der Eingangshalle des Computer-Departments der Brown University in Providence, Rhode Island (USA), die ich im März 2006 kuratierte und auf deren Erfahrung ich mich hier hauptsächlich beziehe.

man dann unter den Augen der anderen ausführt. Man weiß, dass «nur Schauen» bedeuten würde, sich der Forderung des Moments zu verweigern, und man weiß, dass im Grunde auch vorsichtige, unverfängliche Bewegungen nicht genug sind. Die Verweigerung stempelt zum Spielverderber, die Vorsicht zum Feigling. Gefragt aber ist Erkundung, Öffnung, Befreiung des eigenen Körpers. Solch interaktive Installationen verlangen nicht nur, dass man vor den Augen der anderen bei Rot auf die leere Fahrbahn tritt, man soll dabei auch noch eine interessante Performance geben. Um es mit einem Bild der Mythologie statt Alltagserfahrung zu sagen: Es geht um den entfesselten Odysseus, der nicht nur den Sirenen zuhört (dies wäre das bürgerliche Modell des distanzierten ästhetischen Genusses), sondern der Verführung des ereignishaften Augenblicks mit dem ganzen Körper nachgibt.

Die Wahrnehmung der Situation und die Reaktion darauf hängen freilich von der jeweiligen psychischen Konstitution der Besucher ab. In einer Gesellschaft, die das Publikum mittels Reality-TV und TV-Shows aktiv in die Produktion des Spektakels integriert und den Exhibitionismus des Privaten als normalen Bestandteil der Spaßkultur versteht, ist die interaktive Installation für viele eher willkommene Spielwiese als unbequeme Herausforderung. Herausfordernd ist sie vor allem für das bildungsbürgerliche Niveaumilieu, den Odysseus am Schiffsmast, das stark vom kontemplativen, körperlich relativ inaktiven Hochkulturschema geprägt ist, während das körperlich aktive, kontemplativ jedoch relativ inaktive Unterhaltungsmilieu des Trivial- und Spannungsschemas die Gelegenheit zur Selbstdarstellung dankbar annehmen wird.[16] Wenn der Bildungsbürger sich auf die distanzierte Beobachtung beschränkt und mit der Erkundung der Bedeutung herausredet, versagt er vor der Forderung des Werks ebenso wie der körperlich weniger schüchterne Vertreter des Unterhaltungsmilieus, der ungehemmt die Grammatik der Interaktion erkundet, ohne im Geringsten deren Bedeutung zu reflektieren. Man kann eine interaktive Installation in verschiedener Weise verfehlen: durch die ausschließliche Erkundung ihres

16 Zu den aufgeführten Milieus und Kulturschemata vgl. Gerhard Schulzes Soziologie der Erlebnisgesellschaft (1992: 277–333).

Sinns oder durch den Ausschluss dieser Erkundung. Es ist anzunehmen, dass vor allem die Vertreter des Selbstverwirklichungsmilieus – die Gerhard Schulze in seiner Soziologie der Erlebnisgesellschaft durch den Grenzverkehr zwischen verschiedenen ästhetischen Zeichenkosmen (Kontemplation und Aktion) kennzeichnet – beiden Forderungen nachkommen werden. In welcher Form die Grammatik der Interaktion im Falle *Deep Walls* zur Selbstproduktion genutzt werden kann, wurde schon angedeutet. Wie kann diese Grammatik interpretiert werden?

Für die Deutung sind zunächst die symbolischen Phänomene hervorzuheben, zum Beispiel der Umstand, dass der Interakteur während der Aufnahme buchstäblich alle anderen Aufnahmen überschattet, bevor sein Schattenspiel in reduzierter Größe in die Reihe der anderen auf der Leinwand eingefügt wird. Der Interakteur, der nun die eigene Silhouette aus Distanz betrachtet und vielleicht als Einziger um deren Identität weiß, ist wieder versunken in der Anonymität des Publikums. Dieser Vorgang erinnert an die 15 Minuten Ruhm, die Andy Warhol jedem Bürger voraussagte, sowie an die Kurzlebigkeit öffentlicher Aufmerksamkeit.[17] Eine Form des Widerstands wäre die Übernahme der gesamten Leinwand durch die Erzeugung von 16 Filmen hintereinander, was freilich die Aussichtslosigkeit nur umso deutlicher machen würde, wenn schließlich, nach 16 neuen Filmen, doch alle Spuren der eigenen Präsenz getilgt sind. *Deep Walls* ist keine Wand, die Dinge dauerhaft in sich aufnimmt. Es ist weniger Ort der Aufbewahrung als Ort der Auslöschung. Aber *Deep Walls* ist mehr als die Negation des Archivs. Es ist eine Reflexion über die Aufbewahrung *trotz* Auslöschung, über das Aufbewahren *durch* Auslöschen; es ist eine Reflexion über «Aufhebung» im Hegel'schen Sinn.

17 Das Tate Modern Museum hatte Warhols Losung 2002 im Kontext einer Warhol-Ausstellung mit dem Internet verbunden und zugesandte Portraits im Stil der Pop-Art modifiziert, um sie für 15 Minuten auf der eigenen Website auszustellen. Im Gegensatz dazu und zu Warhol wird der Ruhm bei *Deep Walls* nicht von der individuellen Leistung entkoppelt (das interessantere Video wird mehr Aufmerksamkeit auf sich ziehen), wenngleich diese die Dauer des Ruhms andererseits auch nicht verlängern kann (die Videos werden jeweils ‹demokratisch› gelöscht, wenn sie an der Reihe sind).

Deep Walls verbindet alle drei Zeiten, insofern die Filme der Vergangenheit die Filmproduktion der Gegenwart inspiriert, die wiederum das künftige Publikum inspirieren wird. Da jede neue Aufnahme an die Stelle einer alten tritt, nehmen die Akteure der Gegenwart freilich nicht nur die Vergangenheit auf, sondern löschen sie auch aus. Die Herstellung der cinematischen Erinnerung erfolgt im Schnittfeld von Vergangenheit und Zukunft – sowie im Zeichen des Todes. Die Todesmetaphorik der Fotografie hatte vor allem Roland Barthes interessiert, der Fotografie als Repräsentation eines *Hier und Jetzt*, das ein *Dort und Damals* wird, verstand. Die fotografierten Objekte waren einst wirklich vor der Kamera, das Foto ist Beweis ihrer Existenz im Moment der Aufnahme. Zugleich unterstreicht das Foto die Vergangenheit dieses Moments. Die Möglichkeit oder Gewissheit, dass das Fotografierte im Moment der Betrachtung des Fotos nicht mehr existiert, macht die Fotografie zum Ort der Melancholie und der «Wiederkehr des Toten», wie Barthes in seinem Buch *Die helle Kammer. Bemerkung zur Photographie* formuliert. Was Barthes zur Fotografie sagt, gilt auch für den Anfang der Malerei, der der Korintherin Dibutade zugeschrieben wird, die den Schatten ihres Liebsten an der Wand festhielt, bevor dieser in den Krieg zog. Dem Ursprungsmythos der Malerei zufolge begann die Malerei im Grunde als Fotografie, da die Silhouette das Hier und Jetzt des Abgebildeten repräsentiert. Dieses Festhalten des Anwesenden als Schatten wiederholt die interaktive Installation *Deep Walls*. Allerdings verhält sie sich dabei zu Dibutade einerseits wie der Film zum Foto (die zeitliche Ausdehnung erlaubt das Festhalten auch von Bewegung), andererseits wie die Postmoderne zur Romantik: Während dem antiken Modell ein Happyend eingeschrieben ist (eine Frau, ein Liebhaber, eine Wand und ein Schatten von Dauer), zeigt *Deep Walls* die Wandlung des Erinnerns ins Vergessen: Jeder neue Schatten tilgt einen alten.

Mit *Deep Walls* erhält Barthes Rede vom Tod in der Fotografie eine neue Dimension: Die Betrachtung des Fotos bzw. Videos – jedenfalls in Frontstellung vor der Leinwand – reduziert dessen Lebenszeit, denn sie erzeugt ein neues Video, das ein altes unvermeidlich verdrängt. Andererseits überlebt das Bild in der Zerstörung bzw. durch diese: Die Interakteure, die mit früheren Interakteuren um öffentliche Präsenz kon-

kurrieren, sind von ihren ‹Vorfahren› zugleich inspiriert und kopieren, wie die Erfahrung zeigt, nicht selten deren Aktionen. Das Vergangene wird somit in der Gegenwart aufgegriffen und in die Zukunft weitergetragen. Das verschwundene Bild überlebt als Abdruck in seinen Nachfolgern; es wird aufgehoben im Hegel'schen Sinn des Auslöschens und Bewahrens. Der Aufgenommene überdauert die eigene Körperlichkeit des *Hier und Jetzt* als Schatten im Schatten der anderen. Hebt man diesen Gedanken eine Stufe höher auf die Dimension historischer Zeugenschaft, lautet das Resümee: Die Handlungen der früheren Generationen leben fort in den Handlungen der nachkommenden; mehr oder weniger, kürzer oder länger. Der Barthe'schen Melancholie des Mediums wird somit in Snibbes Installation nicht nur auf der Oberfläche durch den Spaß der Interaktion gegengesteuert, sondern auch auf der hier betretenen Deutungsebene.[18]

Doppelkodierung

Deep Walls gibt Gelegenheit, auf das Prinzip der Doppelkodierung hinzuweisen, mit dem sich viele interaktive Installationen beschreiben lassen. Der Begriff wurde 1977 von Charles Jencks in seinem Buch *The Language of Postmodern Architecture* auf jene Architektur angewendet, die sich mit ihren historischen Anspielungen und populären Zeichen bewusst an ein doppeltes Publikum wendet: die Experten und die Allgemeinheit. Es sei betont, dass der Begriff nicht das Phänomen der Mehrfachkodierung auf zwei Lesarten reduzieren, sondern in idealtypischer Weise zwei Gruppen unterscheiden soll, die einmal mehr, einmal weniger die im Objekt versteckten Anspielungen wahrnehmen. Das Motiv kehrt wieder 1980 in John Barths Essay *Die Literatur der Wiederbelebung* als Ideal einer doppelten Lektüre, die beim zweiten Mal vieles entdeckt, was bei der Erstbegegnung verborgen blieb, wobei die

18 Für die Besprechung weiterer interaktiver Installationen vgl. das Kapitel zu Körperspielen in Simanowski 2009, dem auch die hier vorgelegte Beschreibung von *Deep Walls* entnommen ist.

erste Lektüre so faszinierend war, dass es überhaupt zu einer zweiten kommt. Das Zeitmodell der doppelten Lektüre lässt sich abwandeln in das soziale der doppelten Leserschaft, die sich zum einen an die Oberfläche des Textes hält, zum anderen den untergründigen Bezügen aufgrund entsprechender Vorbildung nachgeht. Ein bevorzugter Ort dieser doppelt befriedigten Leserschaft ist der postmoderne Roman, der im Gegensatz zum modernen das weniger vorgebildete Publikum nicht durch befremdende Experimente abschreckt, sondern das Befremdende bzw. Tiefgründigere hinter dem Gefälligen bereithält für jene, die es dort entdecken wollen. Paradebeispiel für dieses Verfahren ist Umberto Ecos Roman *Der Name der Rose* (1980), der ebenso als spannende Kriminalgeschichte gelesen werden kann wie als religions-philosophisches, hochartifizielles Werk der Intertextualität.

Dieses Prinzip der Doppelkodierung oder doppelten Leserschaft gilt auch für viele interaktive Installationen. Das Publikum findet in diesem Fall zum einen den Genuss auf der Oberfläche der körperlichen Interaktion, zum anderen hält die Installation den Genuss der kognitiven Interaktion auf einer tieferen Ebene bereit. Die tiefere Ebene liegt dabei mitunter durchaus auf der Oberfläche, wie *Deep Walls* zeigt, dessen Symbolik der Auslöschung des Aufgenommenen kaum zu übersehen ist. Gleichwohl schlagen viele das gedankliche Angebot solcher Symbolik aus und belassen es bei der Erkundung der *Funktionsweise* der Installation, also der Grammatik der Interaktion, statt diese in einem zweiten Schritt auf ihre *Bedeutung* hin zu befragen. Dieses Problem ist gewissermaßen die ‹Berufskrankheit› des Genres. Interaktive Installationen verführen durch die Betonung des körperlichen Engagements prinzipiell zu einer Vernachlässigung der kognitiven Verarbeitung. Das intensive Erlebnis der interaktiven Beteiligung und die Erkundung ihrer Bedingungen lässt sich als Ziel der Auseinandersetzung mit dem Werk (miss-)verstehen, womit der zweite Schritt unterbleibt: vom eingebundenen Interakteur wieder zum distanzierten Betrachter zu werden.

Dies bedeutet auch, dass interaktive Installationen sich potentiell einer Ästhetik des Spektakels und dem Prinzip der Zerstreuung verschreiben. Zerstreuung ist dabei im Sinne der Lesesuchtdebatte des

18. Jahrhunderts zu denken, als man dem Publikum vorwarf, sich mit der Lektüre von Romanen nur die Zeit vertreiben zu wollen, statt die Lektüre dem Zweck der Bildung und sittlichen Vervollkommnung zu unterstellen. Friedrich Schleiermacher sah im ausgehenden 18. Jahrhundert in der Zerstreuungssucht eine Flucht des Menschen vor sich selbst, das heißt vor der Reflexion dessen, «was sie getan, was sie geworden, wer sie sind». Mehr als ein Jahrhundert zuvor hatte Blaise Pascal eine ähnliche anthropologische Erklärung der Zerstreuung gegeben, als er das ganze Unglück der Menschen auf den Umstand zurückführte, dass sie nicht ruhig in einem Zimmer bleiben können. Kontemplation gemahne den Menschen an seine missliche Lage – und sei es nur die Endlichkeit seiner Existenz –, Zerstreuung bewahre ihn davor. Deswegen die Jagd auf den Hasen, den man geschenkt nicht haben wollte: Wichtiger als den Hasen sei es, die Zeit totzuschlagen. Pascal sah als Ausweg noch Gott; ein Jahrhundert nach ihm war das Zimmerproblem anders gelöst. Mit einem Buch konnte man sich perfekt in den eigenen vier Wänden zerstreuen, mit einer Lampe gar bis tief in die Nacht. Als das Fernsehen kam, brauchte man nicht einmal extra Licht.[19]

Im 20. Jahrhundert wurde der Zerstreuungsvorwurf an den Begriff der Kulturindustrie gebunden, die, so Adorno und Horkheimer in der *Dialektik der Aufklärung*, darauf ziele, die Massen von der Erkenntnis ihrer eigentlichen Interessen abzulenken und zur Affirmation des gesellschaftlichen Status quo zu verführen. Wieder rankte sich die Kritik um ein Medium, diesmal den Film – bei Neil Postman wird es dann das Fernsehen sein. Der Hedonismus der Kultur- bzw. «Vergnügungsindustrie» ist, so Adorno, Betrug, weil er die Kunst um ihre gesellschaftliche Funktion als Einspruch und Widerstand bringe: «Die Befreiung, die Amüsement verspricht, ist die von Denken als von Negation» (1981: 167). Guy

19 Für die Lesesuchtdebatte vgl. stellvertretend das Buch des Kantianers Adam Bergk *Die Kunst Bücher zu lesen* (1799), für Schleiermachers Äußerung vgl. Schleiermacher 1984: 77. Pascals Position zur Zerstreuung ist entwickelt in seinem Gedanken Nr. 136 (nach der Lafuma-Ausgabe; Œuvres complètes, hg. v. Louis Lafuma, Edition du Deuil, Paris 1963) bzw. Nr. 139 (nach der Brunschvicg-Ausgabe; Opuscules et Pensèes, hg. v. Lèon Brunschvicg, Paris 1897).

Debord greift die Betrugsthese 1967 in seiner Beschreibung der *Gesellschaft des Spektakels* auf und bezeichnet das Spektakel als Abwehr von Kontemplation und Selbstfindung, was das Publikum zur Akzeptanz des gesellschaftlichen Status quo führe (§14 und 30). Die kultur- und gesellschaftskritische Perspektive von Adorno und Debord lebt auf elaborierte und aktualisierte Weise weiter in Theoretikern wie Jean Baudrillard oder Paul Virilio. Eine Wiederaufnahme erfuhr Debords Zerstreuungsthese (und implizite Adornos Ablenkungsthese) jüngst aus volkswirtschaftlicher und neurowissenschaftlicher Perspektive, wonach das Spektakel im Dienst des Status quo die in der modernen Gesellschaft zunehmend umlaufenden «energetischen Überschüsse» verbrennt, bevor sich diese gegen den Staat richten können (Raab 2006).

Gegen die Kulturindustrie wurde von Künstlern und Theoretikern die interaktive Kunst in Stellung gebracht, und zwar sowohl produktions- als auch rezeptionsästhetisch. Zum einen würden interaktive Werke nicht kulturindustriell unter kalkuliertem Einsatz erfolgreicher oder erfolgversprechender Formen erzeugt, sondern von Künstlern, die ästhetische Experimente unternehmen und sich als Avantgarde verstehen oder als solche verstanden werden. Zum anderen wird der interaktiven Kunst immer wieder nachgesagt, der Verwandlung des passiven Konsumenten von Kunst in einen aktiven Mitgestalter zu dienen. Diese Metamorphose sahen manche bereits im Hypertext, der aufgrund seiner alternativen Linkstruktur dem Leser erlaubte, den Fortgang der Geschichte selbst zu bestimmen. Die Rede war vom aktiven Leser und vom Tod des Autors, was metaphorisch gemeint war, aber trotzdem falsch blieb. Denn es war der Autor, der den Text schrieb und die Links zwischen dessen Segmenten setzte. Und während die Leser beim Buch mitunter einen Gedanken haben, dem sie nachhängen, warten beim Hypertext immer schon Links, denen man mit Pawlow'schem Reflex ständig hinterherhechelt. Vor lauter Entdecken kommt man nicht mehr zum Innehalten; wenn hinter jedem Link weitere lauern, weicht jede Neugier sogleich einer anderen. Damit wird Bewegung zum Ziel, sodass man eher vom Tod des *Lesers* sprechen müsste. Bald sah man den Irrtum ein und rief nach echter Interaktivität; kein bloßes Klicken,

sondern wirkliche Mitbestimmung des Publikums. Wie zum Beispiel in den interaktiven Installationen, die das körperliche Engagement des Publikums fordern. Oder in den Mitschreibprojekten, in denen der eigene Textbeitrag für andere zur Grundlage des Weiterschreibens wird. Oder in den Computer-Games, wo die Spieler in gemeinsam erlebter Fantasy-World miteinander kommunizieren und man nicht nur seiner (Spiel-)Figur eine selbstgewählte Identität verschafft, sondern auch entscheidet, wie sie mit anderen Figuren interagiert.

Die Begeisterung vieler Beobachter der digitalen Medien gründete in den utopischen Konzepten, die historisch jeweils die Etablierung neuer Medien – Radio, Kino, Fernsehen, Video – mit der Hoffnung begleiteten, die traditionelle Asymmetrie von Produzent und Rezipient beseitigen und ein interaktives Massenmedium entwickeln zu können. Diese Hoffnung hatte sich wiederholt als Fehleinschätzung erwiesen. Die Geschichte der Medien vollzog sich, trotz gelegentlicher Experimente mit interaktivem Hörfunk und Fernsehen, als eine Geschichte unerfüllter Versprechen. Gleichwohl oder gerade deswegen nahm die Forderung nach interaktiver Kunst zu und schuf neue Kunstformen wie die Performance oder ein Theater, das darauf aus war, die Zuschauer direkt ins Geschehen einzubeziehen. Als sich mit dem Internet ein bidirektionales Medium entwickelte, war die Freude entsprechend groß, entstand damit doch ein Ort, der tatsächlich jedem für wenig (und inzwischen auch ohne) Geld und technische Kompetenz den Wandel vom bloßen Empfänger zum Sender von Botschaften erlaubte. Hier hatten wirklich alle Zugriff auf das ‹Mikrophon›, wie es Brecht in seiner Radiotheorie einst beschwor. Das Internet verkörperte die Verwirklichung alter Kommunikationsutopien und wurde, zusammen mit anderen Formen interaktiver Kommunikation, zum vielversprechenden Stellvertreter für inzwischen weniger hoffnungsvolle Utopien politischer und gesellschaftlicher Veränderung. Ideologie baute nun ganz auf Technologie und Alltag. Die Praxis neuer Beziehungen zu unseren Nachbarn, so heißt es 1998 in Nicolas Bourriauds *Relational Aesthetics*, ist das konkrete Ziel der ästhetischen Erfahrung interaktiver Kunst: «utopia is now experienced as a day to day subjectivity» (2006: 166). Die ideologische Offenheit und Alltagsverbundenheit der «Relational Art» veranlasst

Bourriaud dazu, in ihr das Erbe der Avantgarde zu sehen ohne deren Dogmatismus und Teleologie.

Vor diesem Hintergrund ist es verständlich, dass manche von Revolution sprachen, wie Celia Pearce, die in ihrem Buch *The Interactive Book. A Guide to the Interactive Revolution* 1997 unterstrich, dass das Publikum nun seine eigenen Bildungs- und Unterhaltungserlebnisse kreieren könne, statt passiv das akzeptieren zu müssen, was ihm von sogenannten Experten vorgesetzt werde. Man feierte die Überwindung der ‹elitären Ästhetik› durch das Volkstümliche kollektiver Kreativität und den Wandel vom *cogito ergo sum* zum *creamus ergo sumus* (Heibach 1999). Man sah den responsiven Aspekt interaktiver Kunst verbunden mit Responsibilität und sprach von einer «Ethik des Antwortens» (Mersch 2002). Man unterschied nach erlaubtem Partizipationsgrad und gab jenen Werken, deren Form der Benutzer dauerhaft, und zwar auch für andere, ändern konnte (durch Bearbeiten und Einsenden von Text, Bildern, Tönen, Filmen), einen höheren Stellenwert als jenen, die eine Veränderung des Werks nur auf dem Bildschirm des Benutzers selbst erlaubten, oder den reaktiven Werken, die dem Benutzer lediglich eine individuelle Navigation ermöglichten (Huber 1997). Diese Hierarchisierung erschien als notwendige Korrektur angesichts des völlig überschätzten Interaktionsfaktors der Navigationswahl beim Hypertext. Gleichwohl führt die Logik dieser Rechnung in die Sackgasse, wenn sie per se jene Werke favorisiert, die sich am weitesten vom traditionellen Autor- und Werkbegriff entfernen. Denn dies hieße, den vielen konzept- und inhaltsschwachen Mitschreibprojekten im Internet Vorrang zu geben vor komplex komponierten Werken einer bestimmten Autorin oder Autorengruppe. Mit diesem Sieg der Ideologie über die Ästhetik hätte ein denkwürdiges Werk wie das *Harburger Mahnmal gegen Faschismus*, so politisch auch sein Thema ist, wenig Chancen gegenüber Projekten, die ihren Interakteuren mehr Einfluss auf die Ausgestaltung erlaubten, gerade deswegen aber auch meist weniger präzise und konsistent in der Bedeutungsgebung sind.[20]

20 Zur konzeptionellen Schwäche von Mitschreibprojekten in ästhetischer Hinsicht vgl. die Analyse von *Beim Bäcker* in Simanowski 2002: 27–34.

Kritik an solchen linken Medien- und Kommunikationsutopien kam auch von links. So bezweifelt Hal Foster in direkter Reaktion auf Bourriauds *Relational Aesthetics* die zugrunde liegende Annahme, ein offenes, planloses Werk bzw. eine nicht-hierarchische Installation schaffe eine demokratische, egalitäre Gesellschaft. Fosters Position mutet erstaunlich konservativ an, wenn er meint, Formlosigkeit sei in der Kunst eher zu bekämpfen als zu begrüßen, und darauf verweist, dass die Vertreter der Partizipationsästhetik sich zu Unrecht auf die Situationisten beziehen, da diese ihre Interventionen immer präzise planten. Foster hält offensichtlich am traditionellen Werk- und Autorverständnis fest, wenn er darauf besteht, dass Kunst Stellung bezieht und dazu alle Register zieht: das ästhetische, kognitive und kritische (2006: 193 f.).[21] Diese konservative Kritik von links lässt fragen, wie viel Beifall das progressive Modell der interaktiven Kunst wohl von rechts erhält. Foster suggeriert die Antwort, wenn er am Ende seines Artikels den Verdacht äußert, dass sich *relational aesthetics* problemlos in den allgemeinen Trend einer «‹post-critical› culture» einfüge (ebd., 195). Es ist dreierlei festzuhalten:

1. Obgleich interaktive Kunst gemeinhin als Gegenpol zur Kulturindustrie verstanden wird, kann sie durchaus in deren Sinne wirken, wenn die Interaktion auf die Oberfläche der physischen Aktion und die Erkundung der Funktionsweise beschränkt bleibt und somit im Zeichen der Zerstreuung und des Spektakels steht. Damit ist nicht gesagt, dass die ‹erfolgreiche› Rezeption eines interaktiven Werks nur auf der Basis des reflexiven Engagements erfolgen kann. Die Herausforderung für die Vertreter des bildungsbürgerlichen Niveaumilieus liegt zum Teil gerade darin, sich nicht auf die Rolle des Beobachters zurückzuziehen, sondern im Sicheinlassen auf die physische Aktion sich selbst körperlich neu zu erfahren. Davon abgesehen bleibt zu fragen, welche Funktion interaktive Kunst innerhalb einer Kultur erfüllt, die nicht mehr vom Dogma kritischer Intervention getragen ist.

21 Natürlich kann auch interaktive Kunst Stellung beziehen, muss dazu allerdings über die von Ascott, Bourriaud und anderen favorisierte Schaffung einer kommunikativen Situation hinaus auch ein spezifisches Kommunikat produzieren wie im Falle von Gerz' geschlossenem Interaktionssystem *Harburger Mahnmal gegen Faschismus* oder Rokebys offenem *Very Nervous Systems*.

2. Die Hierarchisierung der Interaktion nach dem Grad des Einflusses der Interakteure ist die Konsequenz der propagierten Absetzung des Autors und der Apotheose des Jedermankünstlers, die zum Beispiel Joseph Beuys Anfang der 1970er Jahre vornahm. Die Radikalisierung des Partizipationsgedankens führt schließlich zur vollständigen Ersetzung des Künstlers durch den Amateur in der Totaldemokratisierung des Internets als Web 2.0, dessen prosperierendste Landschaften weder von einzelnen Künstlern noch von der Medien- und Kulturindustrie gestaltet werden, sondern vom Jederman selbst. Diese Entwicklung bedeutet teilweise eine Rückkehr zum traditionellen Autor- und Werkbegriff, denn die Absender der Videos auf YouTube, Fotos auf Flickr und Texte auf diversen Blogs treten durchaus als Autoren eigenständiger, abgeschlossener Werke auf und machen sich als solche einen Namen in der Web-2.0-Welt. Zugleich hebt diese Entwicklung des produktiven Publikums die Trennung zwischen Kunst und Leben konsequenter auf als die von Künstlern initiierten interaktiven Werke.

3. Die Überführung der Kunst in Lebenspraxis war das programmatische Ziel sowohl der klassischen wie der neoklassischen Avantgarde. Obgleich sie sich dabei zum Teil modernster Technologie verpflichtet, steht das Unternehmen im Zeichen romantischer Modernitätskritik, indem es den Zumutungen gesellschaftlicher Ausdifferenzierung mit der Vision einer organischen Einheit von Kunst und Gesellschaft begegnet. Die inzwischen erfolgte Aufhebung der Autonomie der Kunst in Gestalt der Unterhaltungskultur und Warenästhetik wurde als «falsche Aufhebung» abgelehnt und mit der Frage versehen, «ob eine Aufhebung des Autonomiestatus überhaupt wünschenswert sein kann, ob nicht vielmehr die Distanz der Kunst zur Lebenspraxis allererst den Freiheitsspielraum garantiert, innerhalb dessen Alternativen zum Bestehenden denkbar werden» (Bürger 1974: 73). Diese Frage suggeriert, den gesellschaftlichen Sonderstatus der Kunst aufrechtzuerhalten und die Schwelle zwischen Künstler und Publikum nicht einzureißen, und scheint somit Fosters Kritik der interaktiven Kunst bzw. Partizipationskultur vorwegzunehmen.

Die mit zu nehmende Frage dieses Kapitels lautet, ob die Partizipationskultur der digitalen Medien das avantgardistische Projekt der Revolutionierung der Alltagspraxis realisiert oder im Gegenteil als Camouflage der Kulturindustrie dient. Die List der Kulturindustrie, so die vorläufige These, liegt ästhetisch in der Aufmerksamkeitsverschiebung (weg vom Verstehen des Werks hin zu seiner Funktionsweise) und politisch im Bündnis mit der direkten Demokratie (Jedermankünstler) bei gleichzeitiger Entpolitisierung des öffentlichen Raums (durch Verstopfung mit Privatem). Wir heben uns den ästhetischen Gesichtspunkt der List für das Ende des Buchs auf und kümmern uns in den folgenden beiden Kapiteln zunächst um den politischen. Der Held dieser Kapitel ist der kreative Amateur, der durch das Internet Ende des 20. Jahrhunderts und schließlich durch das Web 2.0 Anfang des 21. Jahrhunderts zu einem allgemeinen Phänomen wurde und auf den ersten Blick als Alternative sowohl zum reflexionslosen Interakteur als auch zum traditionellen Publikum der Massenkultur erscheint. Die Frage lautet, ob damit ein brauchbares Gegenmodell zur Kulturindustrie gefunden wurde oder ob dieses Modell am Ende nur zur massenhaften Produktion von Massenkultur führt.

2. Aufmerksamkeitskämpfe

Datenpornographie

Die Favorisierung des Publikums als Künstler mag problematisch sein, wenn es um Bedeutungsgebung geht; gleichwohl ist sie faszinierend und unerschöpflich, was das Potential des Mediums Internet betrifft. Es gehört zu den Binsenwahrheiten des Mediendiskurses: Im Internet können prinzipiell alle, die Zugang zum Medium haben, ihren eigenen Verlag gründen, ihre eigene Zeitung herausgeben, ihre eigene Galerie eröffnen, ihren eigenen Radiosender aufbauen und ihre eigene Fernsehshow produzieren. Das Internet ist die Stunde des ‹kleinen Mannes› und das Ende der Diskurspolizei. Niemand wird mehr am Zugang zur Öffentlichkeit gehindert, weil er nicht das richtige Vokabular benutzt oder nicht die richtigen Leute kennt. Kreativität endet hier weder an verschlossenen Türen noch am falschen Alter oder Aussehen. Jeder bekommt seine 15 Megabyte Ruhm, und mit 80 fängt das Leben an, wenn man wie der Brite Peter Oakley als Witwer allein auf dem Land lebt, über einen Netzanschluss und eine Webcam verfügt sowie über genügend Erlebnisse und Altersweisheiten. Der «glücklichste alte Mann der Welt», wie Oakley sich beschreibt, stellt seine autobiographischen Plaudereien vor der Webkamera unter dem reißerischen Label *Geriatric1927* auf YouTube und erreicht ein Millionenpublikum auf allen Kontinenten, inzwischen auch über die alten Medien, die sich die Story über den kreativen Greis natürlich nicht entgehen lassen. Oakley ist bestes Beispiel dafür, dass das neue Medium auch vor den Alten nicht mehr Halt macht und ihnen einen Weg weist aus der Einsamkeit zurück ins Rampenlicht.

Angefangen damit hat freilich die Jugend, als Peter Oakley noch 70 war und offline. Jennifer Ringley zum Beispiel, die 1996 als 19-Jährige auf jennicam.com begann, Bilder nonstop und unzensiert aus allen Räumen ihres Apartments und zu allen erdenkbaren Situationen (einschließlich Geschlechtsverkehr und Masturbation) ins Netz zu laden.

Damit sammelte die College-Studentin eine wachsende Fangemeinde um sich und wurde bald auch Gegenstand von Zeitungsmeldungen und wissenschaftlichen Vorträgen, in denen Begriffe wie Narzissmus, Exhibitionismus und Panoptimus vorkamen. Jennis Projekt hat zwei Mütter: die Avantgarde und die Kulturindustrie. Schon 1931 träumte Fernand Léger von einem Film, der 24 Stunden lang das Alltagsleben eines Mannes und einer Frau aufnehmen sollte, und zwar, wie in Peter Weirs Film *Truman Show* (1998), ohne deren Wissen. 1978 imaginierte der Video-Künstler Dan Graham das Projekt *Alteration of a Suburban House*, das die Wand eines Einfamilienhauses durch Glas ersetzen und somit das Leben dieser Familie auf die ‹Bühne› der Nachbarschaft bringen sollte. Realisiert wurde die Verbindung von Kunst und Leben im Modell des menschlichen Readymade dann von der Kulturindustrie, als sie den Alltag mit seiner traditionell unspektakulären Routine in einen erfolgreichen Gegenstand der Unterhaltung verwandelte. Die feindliche Übernahme des Avantgardekonzepts machte das Authentische zum Aufregenden und stieß, in einer Parallelbewegung zur Entmachtung des Künstlers in der Interaktionsästhetik, den Schauspieler vom Podest. Mit dem Internet entließ die Kultur der Reality-Show auch Regisseur und Produzent. Nun zeigte sich der Alltagsmensch dem Publikum ohne jegliches Vermittlungspersonal. Dabei kam es zu interessanten Neuerungen im Konzept wie etwa dem absoluten Kontrollverlust über das eigene Bild, der sich bis in den Schlaf erstreckt. Jenni ließ die Kamera auch nachts laufen (wenn sie sich gut fühlte, auch mit Licht neben dem Bett), so dass der Netzwelt automatisch Aufnahmen von ihr übergeben wurden, die sie erst einmal ‹aufholen› musste, wenn sie am Morgen die Augen öffnete.

Die persönliche Online-Reality-Show machte erwartungsgemäß bald Schule. Die deutsche Jenni hieß Tina und stellte auf tinacam.de ihr Leben aus, in diesem Fall nicht ohne Vorkontrolle der Fotos auf ihre Webtauglichkeit. Auch hier bildete sich eine große Fangemeinde, auch hier gab es bald Einladungen in die alten Medien, auch hier gab es mehr als das Foto. Auf Jennis Website fand man neben dem aktuellen Foto und dem Fotoarchiv ein Tagebuch, Gedichtversuche, Traumgeschichten, den Screenshot des Tages sowie eine Videoshow, in der

sie mit Freunden über die Dinge des Lebens plauderte. Tinas Website präsentierte neben Foto und Archiv ebenfalls ein Tagebuch sowie Informationen und Bilder von Freunden. Hier eine Kostprobe von beidem. Am Samstag, den 19. 12. 1998, berichtet Tina: «Ich habe mir den absoluten Weihnachtseinkaufsstress am letzten langen Samstag vor Weihnachten angetan!! Ich war bereits um 9.00 Uhr zusammen mit meiner Mom in der Stadt. Ich habe total viele Klamotten anprobiert, viele Geschenke gekauft, meine Mom zum Wahnsinn getrieben und war dann total erledigt gegen 15.30 Uhr wieder zu Hause. Ich hab's mir dann erstmal auf der Couch bequem gemacht und ein wenig Schlaf nachgeholt. Abends hat Steffi in ihren Geburtstag reingefeiert. Sie hat von ihrem Freund einen alten Kaugummiautomaten bekommen. Total geniales Teil, sowas hätte ich auch gerne als Deko in meiner Wohnung stehen. Gegen 1.30 Uhr war mit mir gar nichts mehr los und ich bin nach Hause gefahren.» Auch die Einträge zu den Freunden geben auf einfache Weise Einblick in das Leben der Jugend. Von «Gregor das ‹Brain›» erfahren wir zum Beispiel: «studiert in Aachen Metallurgie und Werkstoffkunde und liegt ziemlich gut im Rennen. Er hat ein Jahr in den USA gelebt und liebt Football. Auf einer guten Party mit reichlich Alkohol kann er aber auch schon mal einfach so einschlafen ...» Präsentiert werden, schon lange vor MySpace, leserfreundliche Gebrauchstexte, die mitunter total inspirierende Details enthalten wie hier das ausgefallene Geburtstagsgeschenk. Dass das Tagebuch gleich der ganzen Welt gezeigt wird, verwundert nach der Freizügigkeit mit dem privaten Bild nicht. Wie aber soll man diese Freizügigkeit deuten?

Eine der möglichen Antworten wäre, das ganze als Exhibitionismus abzutun. Eine andere, dass der Exhibitionismus nur genutzt würde, um sich ein Publikum für die eigenen künstlerischen Ambitionen – sei es als Lyrikerin, Prosaistin, Fotografin oder Talkshow-Moderatorin – zu schaffen. Die dritte sieht im Exhibitionismus selbst das Kunstprojekt, das auf offensive Weise die Gefahr des gläsernen Menschen vor Augen führt. Gerade das Internet brachte in dieser Hinsicht eine völlig neue Qualität mit sich. Während die Kreditkartenbiographie bisher nur preisgab, wann man wo welche Socken gekauft hat, werden beim Online-Shopping auch Größe und Farbe notiert, und zwar, das ist entschei-

dend, selbst wenn sie nicht gekauft wurden. Online hinterlässt schon das Anschauen Spuren.

Über die Anonymität, die man in Online-Chats und Newsgroup genießt, wurde einst der Witz ausgegeben: Im Internet weiß niemand, dass du ein Hund bist. Die Wahrheit lautet: Wer will, findet es heraus. Auch dies ist inzwischen eine Binsenweisheit: Alles was in und mit meinem Computer passiert, kann ausgespäht werden, sobald ich online bin. Sei es die Festplatte, die unbemerkt durch Spy-Software einer Razzia unterzogen wird, sei es der Bildschirm, dessen Inhalt aus der Ferne beobachtet werden kann, sei es die Zeichenfolge, die ich in die Tastatur tippe, sei es die E-Mail, die unterwegs abgefangen oder vom Server abgefordert wird. Nichts ist sicher, wenn man im Internet ist, nicht einmal der Sex, wie all jene ahnungslosen Angestellten erfuhren, denen der Besuch pornographischer Websites auf dem Betriebscomputer den Job gekostet hat. Jeder Eintrag in ein Online-Gästebuch ist eine Spur. Und nicht nur die eigenen Taten liefern dem Beobachter Informationen, die man lieber für sich behielte. Auch die Erwähnung in den Online-Texten anderer hängt einem an, samt den Fotos, die andere von einem haben. Nehmen wir zum Beispiel Tinas Freund Gregor, das ‹Brain›. Hat ihn die von Tina offenbarte Trinksucht oder mangelnde Trinkfestigkeit jemals aus dem «Rennen» geworfen, in dem er 1998 so gut lag? Sicher ist, dass für die Online-Recherche seiner potentiellen Arbeitgeber unerheblich ist, wie lange er nach 1998 noch auf Tinas Partys einschlief.

Während der Arbeitgeber recherchiert, verlegt sich der Staat aufs Schnüffeln. Das Stichwort, das 2007 die öffentliche Diskussion bestimmte und ein wenig wie ein Kosename klingt, heißt *Bundestrojaner*, ein Programm, das auf dem Computer ohne Wissen des Benutzers Dateien ausspäht und versendet, den Bildschirm beobachtet oder Tastatureingaben registriert und meldet (was wichtig ist, um an Passwörter zu kommen, die ja nicht auf dem Bildschirm erscheinen). Ein Trojaner also, wie es sie seit Jahren gibt, nur dass dieser nicht von Spitzbuben und Kriminellen geschickt wird, sondern vom Bund. Und zwar mit dem Segen des Justizministeriums, weswegen das Innenministerium auch nicht von Bundestrojanern spricht, sondern von «Remote Forensic Software». Aber ob Metapher oder Fremdwort, der Eingriff in

die Privatsphäre des Bürgers, die heimliche Online-Durchsuchung, ist ein Schritt in den Überwachungsstaat. Es gibt Überlegungen, in Einzelfällen auch Trojaner über falsche Behördenmails auf den Computer zu schicken. Damit würde die Regierung sich freilich selbst ein trojanisches Pferd ins Haus holen, denn die Reaktion könnte nur sein, dass der Bürger das Vertrauen in den Staat verliert und keine Behördenmails mehr öffnet. Kommt dann bald die Lesepflicht?

Das Internet ist eine Kamera, überall und jederzeit im Einsatz; im Internet ist man immer nackt. Wenn Jenni sich ihrem Publikum unbekleidet zeigt, ist der Inhalt des Bildes nicht wirklich ihr nackter Leib, sondern der Akt seiner Präsentation: Jennifer zeigt ihr Zeigen. Da sie weiß, dass es kein Entrinnen gibt, drängt sie sich auf. Ist man ohnehin nackt, kommt es darauf an, es mit Absicht zu sein. Natürlich denkt man an Jeremy Benthams *Panopticon* und George Orwells Big Brother. Aber ist der Gefangene, der nachts freiwillig das Licht für die Kamera anlässt, noch der Ausgespähte? Oder macht er vielmehr den Wärter zu seinem Publikum? Die absichtlich hinterlassene Datenspur zeigt an, dass man Big Brother nicht zu entkommen sucht, sondern zu ihm eilt, an die Tür klopft, ihn so umarmt, dass er, wie beim Boxen, die Schlagkraft verliert. Das mag nach naiver Widerstandsromantik klingen, die meint, den Beobachter durch ein Dutzend Exhibitionisten überfordern zu können. Die absurde Vorstellung findet durchaus Bestätigung in der politischen Theorie. Jean-François Lyotard sprach in den 1980er Jahren davon, das System durch Überanpassung zum Kollabieren zu bringen, aktuelle Taktiken der Kommunikationsguerilla listen unter ihren Waffen die subversive Affirmation und Überidentifikation auf, mit der gewohnte, aber allgemein unausgesprochene Dinge ins Zentrum der Aufmerksamkeit gerückt und durch übertriebene Affirmation unterminiert werden.[22]

Die Praktikabilität dieses Verfahrens ist sehr fraglich. Man täuscht sich mitunter darüber, was dem System nutzt und schadet. Um beim Beispiel der Überwachung zu bleiben: Der Holländer Alex van Es, der im August 2000 seinen Mülleimer mit dem Internet vernetzte und

22 Zur Überidentifikation vgl. autonome a.f.r.i.k.a.-gruppe u. a. 2001: 46.

seitdem durch einen Barcode-Scanner auf seiner Website icepick.com penibel auflistet, was er wegschmeißt, produziert mit diesen Daten über Müll alles andere als Datenmüll. Die Informationen, die er preisgibt – geradezu mathematisch brutal gegenüber den pubertären Tagebuchgedanken, Träumen und Gedichtversuchen seiner Gesinnungsgenossinnen –, sind genau das, worauf Lebensmittelanbieter und Werbebranche aus sind. Der vernetzte Mülleimer oder Kühlschrank (dessen Inhalt Alex ebenfalls auflistet) ist der kürzeste Weg zur Erkundung von Verbraucherverhalten. Es ist Bestandteil des Profiling, das heute mit verschiedensten Mitteln offline und online erstellt und oft an Interessenten verkauft wird. Dass Alex die Besucher seiner Website auch auf den Screen seines Computers schauen ließ, passt zum Konzept und zeigt, dass der Nudismus der Jennis und Tinas nichts ist gegen Alex' Datenpornographie.

Wie auch immer man die Intention von Jenni, Tina und Alex einschätzen mag, sie sind Vorreiter und Wegbereiter einer Kultur des Exhibitionismus, die heute mit gigantischen Webportalen wie MySpace, Facebook oder seiner deutschen Kopie StudiVZ in fast jedes Zimmer der jüngeren Generationen Einzug hält. Auf diesen Portalen finden die «Massen-Eremiten», wie Günther Anders die von der Straße verschwundene Masse der Mediengesellschaft 1956 nannte (1992: 102), wieder eine Plattform der öffentlichen Präsentation. Der Auflauf erfolgt dabei völlig unpolitisch und zielt auf nicht mehr, als sich zu zeigen, und zwar in seiner ganzen gegen die Anonymität der Masse vorgebrachten Individualität, mit Selbstbeschreibung, Tagebuchnotizen, Fotos und Videos von sich und den Freunden, begleitet – der Stand der Technik erlaubt dies inzwischen – vom Erklingen der Lieblingsmusik. Hier geben Leute millionenfach die intimsten Informationen über sich selbst preis, während ihre Eltern vor 25 Jahren noch gegen die geplante Volkszählung protestierten, weil im Fragebogen Aussagen über die Heizungsart ihrer Wohnung erbeten wurden. Umarmt diese Generation Big Brother, um ihn zu erdrücken? Ist dies die Überanpassung, an der das System zugrunde gehen soll? Oder ist es nur Gedankenarmut und Gleichgültigkeit, die kaum erstaunt bei einer Generation, die den Begriff Big Brother nicht mit Orwells negativer Utopie verbindet, sondern mit einer unterhaltsamen Reality-Show, und die sich durch das Handy dazu verleiten lässt, privateste Gespräche mit Mitreisenden und Mitwartenden zu teilen? Müssen die Bürger, wenn es um den Schutz ihrer Daten geht, zuallererst vor sich selbst geschützt werden, wie Bundesjustizministerin Brigitte Zypries am 9. 12. 2005 in der Frankfurter Rundschau vermutete, weil so viele für die drei Prozent Rabatt auf Bonuskarten preisgeben, in welcher Stadt sie um wie viel Uhr Socken gekauft haben? Oder sucht jeder nur verzweifelt nach Zeugen für das eigene Dasein?

Der Stab über den MySpace-Exhibitionismus ist schnell gebrochen mit Verweis auf die Ignoranz und den Narzissmus, die sich darin äußern. Gerade deswegen ist es für viele attraktiv, das Phänomen von der Gegenseite anzugehen und die Unkenrufe vom Niedergang der Kultur zu kontern mit emphatischen Worten über den Wandel von einer Kultur der Konsumenten zu einer Kultur der Mitgestalter. Das war schon der Fall mit Jenni, die für manchen bewies, dass im Zeitalter industrieller Aufmerksamkeitsökonomie die Intervention eines Einzelnen noch eine Chance habe (Daniels 2003: 44). Der Hinweis, dass Jenni damit den Kampf um Aufmerksamkeit ins neue Medium ausweitete, wo er nun zum Beispiel in Form von MySpace vermarktet wird, kann mit zwei Einwänden rechnen. Erstens finde gar keine Vermarktung statt, da ja alles kostenlos sei. Zweitens drücke sich in solchen Grassroot-Projekten die Emanzipation des Subjekts zur eigenen Stimme aus, was durch das Narzissmus-Argument nicht negiert werden könne, sondern nur noch unterstrichen werde. Bevor wir auf den Aspekt der Vermarktung eingehen, sei die Frage der Emanzipation betrachtet.

Kultur des Selbst

Es stimmt, und es wurde schon für das Internet insgesamt eingeräumt: Webportale wie MySpace und Facebook oder auch Flickr und YouTube sind Projekte, die die ansonsten anonyme Masse massenhaft zu Wort kommen lassen. Es sind basisdemokratische Unternehmen, die den Kreativsten die Chance des Seiteneinstiegs in Karrieren ermöglichen,

die ihnen ohne diese Plattform versperrt geblieben wären. Der alte Mann aus England ist ein Beispiel dafür, ebenso wie Rebekka Guoleifsdottir, eine junge Mutter aus Island, die als Anfängerin an der digitalen Kamera Fotos auf Flickr stellte und heute lukrative Verträge aushandelt. Andere basisdemokratische Karriereschmieden sind YouTube und PodCast, wo Videos und Web-Shows zu finden sind, die, wie die Nachrichtensatire *Goodnight Burbank*, weit über das Internet hinaus zu Ruhm gelangen können. Auch unabhängig von solchen Erfolgsgeschichten kann man das Internet als Erfüllung jener Medienutopien feiern, die für jeden Empfänger zugleich die Position des Senders vorsahen. Beliebte Vorzeigeprojekte sind das Grassroot-Lexikon Wikipedia und der Grassroot-Journalismus vieler Weblogs, die die Tradition der Aufklärung mit einem neuen Modell bürgerlicher Öffentlichkeit verbinden.

Euphorie findet man allerdings auch, wenn es um den bloßen Kult des Ich im Netz geht. So verortet Terje Rasmusen (2003) im Blog mit Bezug auf Foucault eine Technologie des Selbst, so beschreibt Danah Boyd MySpace-Auftritte als Formen des Selbstausdrucks (2007), und auch Johanna Zylinska (2008) sieht im Blogging sowie den Social Network Sites des Web 2.0 jene *Kultur seiner selbst* am Werk, die Focault in seinem Spätwerk dem Einzelnen als Fortführung des aufklärerischen Selbstvervollkommnungsgebots antrug. Die Sorge um sich, von der Foucault sprach, zielt darauf, die eigene Existenz zu einem Kunstwerk zu machen, ihr nach eigenem Gesetz und im Aufgriff des eigenen natürlichen Potentials eine besondere, unverwechselbare Gestalt zu geben. Zylinska lässt sich allerdings zu sehr von Foucaults Liste an Kulturtechniken des Selbst – unter anderem das Schreiben von Tagebuch und Briefen – leiten, wenn sie dessen Konzept auf Portalen wie MySpace oder in Weblogs wie LiveJournal millionenhaft verwirklicht sieht. Wenn sie die Blogger und MySpacer gegen den Vorwurf des Narzissmus, der Banalität und, in all den weniger berühmten Fällen, der Unpopularität verteidigt, weicht ihre Argumentation auf Nebenschauplätze aus, denn die entscheidende Frage ist die der Originalität und Authentizität. Foucaults Ästhetik der Existenz zielt auf die Schaffung individueller Lebensformen jenseits vorgefundener Kodifikationen und Instruktionen. Webportale wie MySpace und StudiVZ sind eher Beispiel dafür, wie

die individuelle Suche nach Selbstausdruck, von der das Internet seit seinen frühesten Tagen geprägt ist, schließlich massengerecht schematisiert und vermarktet wird als ein vom Publikum selbst geschaffenes Konsumobjekt, dem sich kaum jemand zu entziehen wagt im Zeitalter der Aufmerksamkeitsökonomie.[23]

Als Jenni und Tina und Alex die eigene Präsenz im Netz und die Vernetzung mit anderen kreierten, belegte dies in der Tat Originalität und Initiativkraft, die auch die damit verbundenen neuen Anforderungen – sich mit Screendesign, HTML-Coding und FTPs zu beschäftigen und eine kleine Summe für die Miete der Website aufzubringen – nicht scheuten. Die bereitstehenden Webportale hingegen vereinfachen die Einrichtung der Website auf einige Mausklicks, schematisieren mit ihren Vorgaben den individuellen Auftritt und liefern auch gleich das warme Gefühl des Aufgehobenseins. Man schwirrt nicht irgendwo im Netz herum mit seiner Website; man ist hier, wo alle sind. Und man präsentiert sich, wie es alle tun. Die Technologie des Auftritts ist mehr oder weniger standardisiert, und zwar nach dem Vorbild des Dating-Services, wobei die Gestaltungsfreiheiten auf MySpace (Hintergrundimage, Textfarbe, Einbau von Videos und Animationen) nicht einmal beabsichtigt waren, sondern Folge eines Programmierfehlers sind, der die Implementation von HTML, CSS und Javascript erlaubt.[24] Nur die Fotos der Freunde sind anders, dass es sie gibt, ist obligatorisch; und wer nicht wenigstens 100 in seiner Liste hat, wirkt schnell autistisch. MySpace repräsentiert nicht den individuellen Selbstbehauptungsversuch gegen die gesellschaftlich etablierten Versuche der Identitätskonstruktion und -kontrolle, um den es Foucault ging, sondern den Gruppenzwang eines konformistischen Selbstdesigns, dem jeder folgen muss, der ‹drin› sein will. Die «Me-Volution», die inzwischen angesichts sozialer Netzwerke wie MySpace oder Facebook lauthals ausgerufen wurde (Horx

23 Zum zunehmenden Kampf um das knapper werdende Gut Aufmerksamkeit im Kontext des Internets vgl. Goldhaber 1997, Franck 1998 und Rötzer 1998.

24 Auf dem japanischen Äquivalent zu MySpace, MIXI, ist es nicht möglich, das Layout der eigenen Site zu gestalten, sodass im Grunde jeder wirklich nur die vorgegebenen Felder eines Online-Fragebogens zur Person ausfüllt.

2007), ist vielleicht eher jenes «safe Internet for the masses», das Geert Lovink und Pit Schulz 1997 vorhersagten: die «‹gentrification› der digitalen suburbia zur permanenten Durchsetzung der Sorge um sich und der globalen Herrschaft der Null-Risiko-Ideologie der IKEA-Gesellschaft» (1997: 357).[25]

Auch Lovink beruft sich auf Foucault, indem er den Zynismus, der aus den Enttäuschungen über die Entwicklung des Internets und dem post-dot-com-hangover resultiere, als kalte, schonungslose Aufklärung versteht im Sinne der Foucault'schen «Technologien des Selbst». In seinem Buch *Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture* (2007a) bezeichnet Lovink das Grundschema des Blogs als Vehikel des «digitalen Nihilismus», denn jeder neue Blog leiste einen Beitrag zum Zusammenbruch des traditionellen Mediensystems. Der unbewusste oder unterbewusste Antriebsfaktor sei gewissermaßen der verlorene Glaube an absolute Wahrheit und universelle Werte sowie das Misstrauen in jegliche Form von Utopie in postmoderner Zeit. Blogs fragen demzufolge nicht mehr nach Alternativen und tragen keine Ziele vor, sondern beschränken sich auf den affektiven Raum des Wahrgenommenwerdens. Sie sind, so Lovinks These, nicht nur schlichte Eigenwerbung, sondern «dekadente Artefakte, die den Schritt von der Wahrheit ins Nichts wagen» (2007b: 55).

Diese Perspektive ist originell und reizvoll und ermöglicht, die

25 Dieses «sichere Internet für die Massen» äußert sich konkret zum Beispiel darin, dass das MySpace-Mitglied E-Mails vom MySpace-Team erhält, in denen es auf neu eingegangene Nachrichten hingewiesen wird und darauf, dass es, um in Zukunft keine E-Mails wie diese mehr zu erhalten, seine Account-Einstellung ändern, also unter «Benachrichtigungen» den Haken bei «Ich möchte E-Mail-Benachrichtigungen erhalten» entfernen müsse. Der Hinweis auf den Haken scheint belanglos und ist doch äußerst symbolisch: Als verstünde es sich nicht von selbst, dass ein Haken vor einer Option diese aktiviert und die Deaktivierung entsprechend den Haken entfernt. Diese ‹idiotensichere› Erklärung wirkt umso respektloser, als die unterstellte Medieninkompetenz höchst unwahrscheinlich ist. Natürlich weiß man inzwischen, wie man in digitalen Medien Einstellungen ändern kann, die Frage ist höchstens, wo man das entsprechende Menü findet.

technische Entwicklung der neuen Medien sinnvoll im Kontext abendländischer Theoriebildung zu diskutieren: das Bloggen ins Nichts als Ausdruck verlorener Utopien und ideologischer Abrüstung.[26] Fraglich bleibt die unterstellte Auf- und Abgeklärtheit. Was bei Lovink wie das selbstmörderische Heldentum der Desillusionierten klingt, lässt sich auch gut als Flucht in ein neues Erfolgsmodell beschreiben, nämlich die Utopie der Zahl. Lovink nennt sein Buch *Zero Comment* und spielt damit auf die (ausbleibende) Reaktion an, die die meisten der Blogs erfahren. Als unkommentierte, ungelesene Äußerungen verpuffen Millionen Online-Tagebücher in der öffentlichen Schublade. Die Null ist freilich nicht das Ziel, sondern Ausdruck des Scheiterns innerhalb der Aufmerksamkeitsökonomie des Internets. Sie symbolisiert gleichwohl deren Grundsatz: Was zählt, ist die Zahl. Erfolg bemisst sich nach dem Ranking der Suchmaschine, und das basiert allein auf Statistik. So ist es nicht notwendigerweise die originelle Idee, die öffentliche Präsenz garantiert, sondern die Verlinkung, die man sich organisieren kann. Davon lebt die Vernetzungsmanie auf MySpace und anderswo. Die Masse installiert das ihr eigene Prinzip als Qualitätskriterium: Quantität. Eine ernstzunehmende Korrektur zu Richard Dawkins' darwinistischer Meme-Theorie, wonach sich immer die leistungsfähigere Idee durchsetzt und ausbreitet wie ein Virus. Die leistungsfähigste Idee der Internetkultur, das zeigen die auf Hits abonnierten Suchmaschinen, ist die der Zahl. Blogs und all die anderen Äußerungsformen im Web 2.0 bedeuten nicht einen Schritt von der Wahrheit ins Nichts, sondern einen von der Wahrheit zur Zahl, der oft den Absturz ins Nichts bringt, manchmal aber auch so viele Links, dass man sich eine Zeit lang so aufgehoben fühlt wie in der Wahrheit. Das Ziel ist nicht Nihilismus, sondern Aufmerksamkeit; Wahrgenommenwerden *ist* Wahrheit.

Das Gesetz der Zahl schließt freilich nicht aus, dass auch in diesem

26 Ich argumentiere in ähnlicher Weise mit Blick auf die Mapping-Kunst als Versuch, die weltanschauliche Orientierungslosigkeit in postmoderner Zeit durch absolute Kontrolle von Information zu überspielen (vgl. das Kapitel zu Mapping in Simanowski 2009).

Rahmen Aufmerksamkeit durch originelle Beiträge erworben wird und kreative, authentische Selbstpräsentationen und -erfindungen die Standartvorgaben der Webportale durchbrechen. Der Einwand gilt dem Pauschalverständnis solcher Portale als Orte der Kreativität von unten. Die Websites von Jenni, Tina und Alex waren Grassroot-Projekte. Mit Präsentationsportalen wie MySpace oder Facebook aber werden im Internet Orte der Institutionalisierung geschaffen, Orte von größtem Interesse für die Global Player aus Wirtschaft und Unterhaltungsindustrie. Damit kommen wir zu Argument eins: dass keine Vermarktung stattfindet, weil nichts bezahlt wird.[27]

Werbung von unten

Es stimmt natürlich, dass auf all den genannten Webportalen der Inhalt von der Masse für die Masse kostenlos produziert wird. Gleichwohl ist Geld im Spiel. Viel Geld. MySpace zum Beispiel wurde 2005 für rund 580 Millionen Dollar von Rupert Murdoch erworben, YouTube ging 2006, weniger als ein Jahr nach dem Start, für 1,65 Milliarden Dollar an Google, die deutsche Facebook-Kopie StudiVZ wurde knapp anderthalb Jahr nach Start im Januar 2007 für 85 Millionen Euro an Holtzbrink verkauft. Warum geben Leute so viel Geld aus für etwas, das nichts kostet? Weil es allen um das Gleiche geht. Die Millionen User, die den

27 Es erstaunt kaum, dass Jennifer Ringley im Web 2.0 nicht mit einer eigenen Site präsent ist, schon gar nicht auf MySpace, wie sie in einem Interview im März 2007 erklärt (www.ifilm.com/video/2833649). Ihr Beispiel belegt zugleich, dass die Bekanntheit einer Adresse im Internet viel wert ist. Als Jenni es am 31. 7. 1998 in den alten Medien bis in David Lettermans *Late Show* geschafft hatte, gab dieser die URL für Jennifers Website mehrmals fälschlicherweise (wenngleich aus verständlichen Gründen) als jennicam.net an, während Jennifer nur die Domains jennicam.com und jennicam.org besaß. Unter der bis zu diesem Versprecher im Fernsehen unbesetzten URL jennicam.net fanden Besucher daraufhin ein pornographisches Angebot mit den Begrüßungsworten «Thanks Dave». Es erstaunt kaum, dass die URL tinacam.de heute zu einer pornographischen Site führt.

Inhalt dieser Webportale gestalten, wie diejenigen, die Millionen für den Besitz der Portale ausgeben, sind auf die Aufmerksamkeit aus, die sich hier bündelt. Die einen wollen für sich werben, die anderen für ihre Produkte oder Dienstleistungen. Wofür man Millionen bezahlt, ist das Forum, das da geschaffen wurde. So versäumen die Administratoren von Facebook nicht, den potentiellen Werbekunden unter dem Stichwort «Advertisers» daran zu erinnern, dass junge Erwachsene die primären Trendsetter der Gesellschaft sind und durch Facebook auf vielfältigste und effektivste Weise für gezielte Umfragen je nach Geschlecht, Alter, Ort, Lieblingsmusik, Lieblings-TV-Show usw. erreicht werden können – wobei unter dem Stichwort «Polls» gleich ein Beispiel gegeben wird: What is your favorite soft drink? Der gezielt zuschneidbare Zugang zum Konsumenten ist Millionen wert. Der Vorteil liegt vor allem auf Seiten der Industrie. Denn die Millionen Selbstdarsteller hätten auch ohne den Rahmen des Portals über Millionen individueller Websites sich präsentieren und verlinken können, dann nur eben ohne die zentrale Erreichbarkeit für Polls und Werbebanner. Haben sie aber nicht. Es musste ihnen erst jemand die neuen Möglichkeiten der Selbstfindung schmackhaft machen. Ihnen einen Ort dafür anweisen, die Arbeit erleichtern und, vor allem, die Sache kostenlos anbieten. Für diese Dienste nehmen sie die zentrale Erfassung ihrer Daten in Kauf, deren Weitergabe an interessierte Dritte (denn alle Daten innerhalb dieser Portale gehören juristisch deren Betreiber) sowie die Belästigung durch Werbung und Umfragen. Insofern erinnern MySpace und Facebook auch an die Bonuskarten, mit denen Kunden für einen lächerlichen Discount zur Preisgabe von Daten überredet werden, die für die Werbeindustrie interessant sind.

Wohin die Reise geht, lässt sich durchaus schon erahnen. Man wird Unmengen an Werbung ausgesetzt sein, die sich keineswegs so schüchtern verhält wie die bezahlten Links auf Google oder die unbeweglichen Anzeigen in Zeitungen. Animation ist das Zauberwort, Video und Sound. Man wird Auge und Ohr nicht mehr abwenden können, und die Werbevideos werden nicht mehr am oberen Seitenrand platziert sein, an dem man sich irgendwann erfolgreich vorbeigelesen hat. Sie werden in der Mitte stehen oder dem Scrollbalken folgen. Sie werden das

Entrinnen schwermachen, sich in den Weg stellen, unseren Lesefluss unterbrechen, unsere Augen permanent anblinken, unsere Nervosität unvermeidlich steigern. Und sie werden keinerlei schlechtes Gewissen haben, denn sie wissen, wir haben nicht einmal bezahlt.

Die neue Technologie bietet der Werbung ungeahnte Möglichkeiten, das Hinsehen zu fördern und am Wegsehen zu hindern. Mit der zunehmenden Integration von Videos in Online-Zeitschriften und Blogs erfolgt eine Temporalisierung der Rezeption, die das Überblättern unmöglicht macht. Wenn der Videoreportage ein oder zwei Minuten Werbung vorgeschaltet sind, muss man sich zur gewünschten Nachricht faktisch hindurchsehen. Das WWW wird damit wieder zum World Wide Wait, wenn auch auf unterhaltsamere Weise als in jenen Tagen, da man mit seinem 56K-Modem zehn oder zwanzig Sekunden wartete, bis sich Bilder und Animationen auf einer Website aufgebaut hatten. Schlimmer und symbolischer an diesem Warten ist die Umzingelung der Information durch Werbung. Man ist immer erst als Konsument angesprochen, bevor man zoon politikon sein kann. Sicher, es gibt Online-Zeitungen und Blogs, die gegen eine gewisse Gebühr ihr Interface ohne Werbung anbieten, dem Kunden also freistellen, für die Nachrichten mit Geld oder mit Zeit und Ablenkung zu zahlen. Das Problem ist, dass diese Alternative nur selten besteht und dass der Geiz der Menge Maßstäbe setzt, die uns alle kulturell teuer zu stehen kommen. Wenn die meisten lieber das kostenlose Werbemodell wählen, wird dieses zum Regelfall werden.

Die Werbung ist auch in anderer Weise erfinderisch. Sie schafft zum Beispiel den Figuren ihrer Werbespots Nutzerprofile auf MySpace, wo sich dann jeder anfreunden kann mit Gil, der Krabbe aus der Honda-Werbung, mit dem Maskottchen der Burger-King-Werbung oder mit Miss Irresistible, die für Crest ihre superweißen Zähnen hinhält. Allerdings schicken die Unternehmen auch reale Personen ins Rennen. So genannte Floggers, die als scheinbar unabhängige Blogger die Interessen ihrer Auftraggeber vertreten, indem sie über deren Produkte und Dienstleistungen schreiben oder sich mit ihren Kritikern auseinandersetzen. Mit dem PayPerPost-Verfahren verführt zum Beispiel das IZEA-Unternehmen Blogger, zu Floggern zu werden, und demontiert so die

Basisdemokratie des Webs 2.0. Man kann sich nicht mehr sicher sein, ob jemand für seine Meinung bezahlt wird oder sie wirklich hat.

Ein anderes Verfahren ist die In-Text-Werbung, die die Produktplatzierung in Filmen – der BMW im James Bond, Hersheys Schokolade in *E. T.* – auf die Online-Welt überträgt. Bestimmte Stichwörter in einem Text sind verlinkt zur Website des Unternehmens. Wenn im Text zum Beispiel von «wireless access» die Rede ist, führt dieser Begriff zu einem Popup, in dem flypes.com Wireless Access für Laptops und PDAs für nur 59.99 Dollar pro Monat verspricht. Klickt man auf den Link im Popup, landet man auf der Website des Produktanbieters. Neben der Wartefalle bei den Videos und der Authentizitätsfalle bei den Floggern lauert hier die Aufklärungsfalle: Entgegen der Vermutung kontextualisieren die sogenannten *ContentLinks* nicht den Text oder machen ihn verständlicher (wie der Link in der Anfangszeit des Hypertextes), sondern unterbrechen die Lektüre durch die Anrufung des Lesers als Konsument.

In-Text-Werbung führt potentiell natürlich dazu, dass man Stichwörter nur wegen der Werbung, die man daranhängen kann, in den Text aufnimmt. Radikaler und ehrlicher ist, den Text gleich nur wegen der Werbung zu schreiben. Also nicht Werbetext, sondern Text, der Werbung anzieht. Das können Texte über alle möglichen Themen sein, entscheidend ist, dass sie eine bestimmte Interessentengruppe anlocken, so dass es sinnvoll für Unternehmen ist, auf der Website entsprechende Werbung zu platzieren. Das Geschäftsmodell heißt Adsense, basiert auf dem PPC-System (pay per click) und funktioniert wie folgt: Die Suchmaschine Google bekommt Geld für jeden Klick ihrer Benutzer auf einen Werbelink in einer gelisteten Website, wovon ein Teil an den Betreiber jener Website geht. Der Betreiber ist natürlich daran interessiert, dass seine Website viele Besucher hat, was er damit garantieren kann, dass er viele interessante Texte auf der Website platziert. Genauer: viele Texte mit interessanten Stichwörtern für die Suchmaschinen. Was also liegt näher, als Studenten, Hausfrauen und Praktikanten zu engagieren, die für zehn Dollar die Stunde (die Praktikanten nur für die ‹Berufserfahrung›) irgendwas zusammenschreiben, was 500 Wörter lang ist. Es muss nicht einmal neu geschrieben sein; manchmal reicht es schon, alte Texte neu zu kombinieren. Der Fachbegriff für solche Tex-

te lautet MFA: Made for Adsense. Eine Firma, die das Verfahren einsetzt, ist Privila.com, deren Mission es ist, in umfassender Weise webbasierte Informationsportale zu untersuchen, zu bewerten, zu kreieren und zu erneuern, um eine glaubwürdigere, bedeutsamere und hilfreichere Form von Kommunikation mit der Öffentlichkeit zu reflektieren. So jedenfalls übersetzt Privila seine Absicht, das Web mit Texten zu überschwemmen, die nur das Ziel haben, Werbeklicks zu generieren. Aber was für uns zynisch klingt, ist für Privila gar nicht Betrug, sondern bloß clevere Optimierung der Suchmaschinentechnologie.

Man stelle sich vor, jeder holt seine Kenntnisse über ein Thema aus Texten, denen es weder um Richtigkeit noch um Relevanz geht, sondern allein um Werbung. Da ist man doch froh, dass es Wikipedia gibt, wo die Platzierung sinnloser Texte eher als Happening erfolgt und von eifrigen Wissenswächtern schnell und konsequent aufgespürt und beseitigt wird.[28] MFAs sind ein Beispiel dafür, dass die Produktion schlechter Texte im Web 2.0 nicht nur dem Geltungsbedürfnis von Amateuren entspringt, sondern auch der Cleverness von Geschäftsprofis. Es ist zugleich Beispiel dafür, wie das eine Geschäftsmodell ein anderes gebiert. AdsBlackList.com wirbt bei Unternehmen damit, sie vor MFA-Sites zu schützen, die, wie AdsBlackList erklärt, am Ende ja doch keine Kunden einbringen und nur das gute Image ruinieren. Für fünf Pfund den Monat kümmert sich AdsBlackList.com um die ständige Aktualisierung der Block-List eines Unternehmens. Das im März 2006 gegründete Startup wurde bald zu einer wichtigen Informationsquelle für Teilnehmer des PPC-Systems und ein Jahr später aufgekauft von Vision i.t. Services.

Aber das Web 2.0 bringt nicht nur die Degradierung der Nutzer zu Adressaten von Werbung, es ermöglicht diesen auch, Werbung zu ihrem Objekt zu machen. Populär war zum Beispiel der Filmclip des Internet-

28 Die gezielte Nonsense-Produktion auf Wikipedia wird gemeinhin als Vandalismus beschrieben, kann aber auch unter dem Vorzeichen des Culture Jamming verstanden werden (die gezielte Verzerrung von Kommunikationsinhalten als Form politischer Satire), wobei das Jamming des Begriffs selbst wohl zu den amüsantesten Anekdoten der Wikipedia-Geschichte gehört: Culture Jamming, hieß es im Mai 2007, «is the act of jamming tons of cultures into 1 extremely hot room» (Baker 2008: 8).

Telefonanbieters Vonage, der im Frühjahr 2006 drei, vier Szenen zeigte, in denen sich Leute auf verschiedene Weise ungeschickt anstellen, um mit dem Text zu enden: «People do stupid things. Like pay too much for phone service. So switch to Vonage. The Broadband Phone Company.» Dieses Werbekonzept war äußerst raffiniert, denn es machte nicht nur Spaß, den Clip anzuschauen, er inspirierte auch zur kreativen Fortführung. So fand man bald zig Verulkungsclips auf YouTube, in denen Leute ins Wasser fallen, die Nachbarn eines zufriedenen Vonage-Kunden im Hintergrund nackt den Rasen mähen oder Jugendliche einfach betrunken rumtorkeln. Die Beiträge der Amateure sind mal mehr, mal weniger originell. In keinem Fall aber schaden sie Vonage, denn selbst als Parodie auf deren Werbespot vermitteln sie die Botschaft, dass es Vonage gibt. Im Grunde arbeiten all die Amateur-Videomacher unbezahlt für eine Werbekampagne, die YouTube mit Vonage-Videos überschüttet, wofür das Telefonunternehmen, denn es ist ja nicht stupid, keinen einzigen Cent ausgeben muss. Man hat in den 1990er Jahren angesichts der im Internet kostenlos zur Verfügung gestellten Information viel von der Geschenkökonomie gesprochen, die darin besteht, dass jeder jedem Inhalt kostenlos zur Verfügung stellt und ebenso die Früchte der Arbeit anderer online kostenlos nutzen kann. Das Konzept wurde utopisch aufgeladen und erschien gewissermaßen als letzte Zuflucht des Kommunismus. Was das Web 2.0 betrifft, könnte man böswillig allerdings auch von einer modernen Variante der Sklaverei sprechen (die euphemistische Variante lautet «fan labor»), und zwar nicht nur, weil hier Amateure für Vonage unbezahlt Werbefilme herstellen, sondern auch, weil Millionen Nutzer Inhalte erstellen, die für die Provider, zum Beispiel von YouTube oder MySpace, ökonomisch verwertbar sind. Die vielgelobte Interaktivität der neuen Medien, gefeiert als kollektive Selbstbestimmung, ist auch Ausbeutung von Basisarbeit. So argumentiert etwa Mark Andrejevic, für den die digitale Interaktivität dementsprechend auch nicht das kapitalistische System unterminiert, sondern nur dessen Spielraum ausweitet (2003: 193).

Interessant ist in diesem Zusammenhang die Reaktion von Wikipedia-Gründer Jimmy Wales, der sich den Vorwurf der verdeckten Ausbeutung neuerdings gefallen lassen muss, da sein nächstes Projekt

Wikia Werbung um den vom Volk geschriebenen Inhalt platzieren wird. Seine Antwort in der ZEIT vom 19. 12. 2007 (S. 20): «Sehen Sie es doch mal so: Ich bin jemand, der eine Kegelbahn zum kostenlosen Kegeln anbietet. Normalerweise bezahlen Menschen, um kegeln zu können. Bei mir können sie es umsonst tun.» Diese Analogie würde keinen Wikipedia-Qualitätstest bestehen. Die Nutzer von Wikipedia kann man vielleicht mit Keglern vergleichen, die Autoren hingegen sind eher diejenigen, die die Kegelbahn einrichten. Natürlich dürfen sie diese dafür auch kostenlos benutzen, aber am Werbeertrag, den Wales' Kegelclub abwirft, sind sie trotz Aufbauarbeit nicht beteiligt. Der Trick ist die Umdefinierung von Arbeit im Sinne des marxistischen Selbstvervollkommnungsmodells. Man arbeitet nicht des Geldes wegen, sondern weil es Spaß macht und einen innerlich weiterbringt. Also doch Kegler und Kommunismus? Im Kommunismus ist freilich Spaß bei der Arbeit noch kein Argument, dass ein anderer sich daran bereichern darf. Der durch Spaß erwirtschaftete Ertrag würde dort verteilt werden an alle, nicht nach ihren Leistungen, versteht sich, sondern nach ihren Bedürfnissen, was auch jene begünstigt, die noch nie einen Kegelclub betreten haben.[29]

Andrejevic spuckt mit seinem Sklavereivorwurf in viele Töpfe sozialer Utopien, die von Internet-Enthusiasten nach dem «Ende der Geschichte» auf Grassroot-Kochern neu aufgewärmt wurden. Er ist nicht der Einzige. Andrew Keen etwa warnt in seinem Buch *The Cult of the Amateur. How Today's Internet is Killing Our Culture* vor der Diktatur der Masse, die Qualität durch Quantität ersetze: als Ranking in Suchmaschinen auf der Grundlage von Hits, als «social bookmarking» von News auf der Grundlage des Lektüreverhaltens der Besucher einer News-Website oder als Überschüttung der Expertenmeinung durch Millionen Hobbyspezialisten in Wikipedia. Zugleich sieht Keen in YouTube «a long commercial break dressed up as democratized media» (2007: 91). Er bezieht sich dabei auf Chad Hurley, Gründer von YouTube, der bessere Wege sieht, als Leute der Werbung auszusetzen, bevor sie Zugang zum eigentlich gewünschten Inhalt haben. Das Zukunftsmodell sei die «two-way communication between advertisers and users», die Werbung und Inhalt zusammenfallen lässt. Die Zukunft liegt darin, dass Werbung Inhalt wird, was sich in der Vonage-Werbung der Amateure bereits abzeichnet. Das setzt originelle Werbung voraus und einen Distributionsort wie YouTube, wo man sich von einer interessanten BMW-Werbung zur nächsten klicken kann. Da die plakative Produktwerbung in dieser Umgebung keine Chance hat, muss die Werbung immer unterhaltsamer, witziger, anspruchsvoller werden, gleichsam zum ästhetischen Trendsetter.[30] Oder sie muss amateurhaft werden und mangelnde Ästhetik durch soziologisch verwertbare Authentizität wettmachen. Keens Kennzeichnung von YouTube als anhaltende Werbeunterbrechung mag übertrieben erscheinen, gleichwohl verweist er auf einen zukunftsträchtigen Trend und hat zweifellos recht mit der Bemerkung «amateurisms sells» (2007: 90). Die wirkliche Zukunft der Werbung ist vielleicht weniger die Eroberung des Zentrums als das ‹Verschwinden›. Sie tritt nicht mehr auf als der 30-Sekunden-Spot, der sich klar als Werbung neben dem jeweiligen Inhalt (Zeitungsartikel, Musiksendung, Fernsehshow) ausweist. Sie verkleidet sich als Inhalt und zehrt vom guten Ruf des Amateurs, der in Blogs oder auf YouTube

29 Wales ist nicht der Erste, der das Internet mit der Kegel-Metapher zu erklären versucht. Robert D. Putmann hatte seine Klage über den Verlust von Sozialität und Solidarität in realen Nachbarschaften 1995 *Bowling Alone. America's Declining Social Capital* betitelt und 2000 als Buch publiziert.

30 Welche Ausstrahlungskraft gutgemachte Werbung haben kann, zeigt der Superbowl in den USA, der auch (und immer mehr *vor allem*) wegen der Werbung geschaut wird. Die Werbespots während des Football-Endspiels sind die teuersten der Welt, denn den Superbowl schauen rund 90 Millionen Konsumenten. Was so viel kostet, lässt man sich was kosten, und so arbeiten hier die besten Designer an den witzigsten, aufwendigsten, anspielungsreichsten Spots. Ihr Erfolg liegt darin, dass am nächsten Tag das Gespräch der Kollegen weniger von den Footballern handelt als von den Werbespots, die man sich noch einmal gemeinsam im Internet anschaut. Das Zentrum des Superbowls verschiebt sich zur Werbung; wer während des Spiels vor dem Fernseher andere Dinge erledigt und nur zur Werbung aufschaut, gilt inzwischen als cool. Und wer weiß, vielleicht müssen eines Tages die TV-Sender und Sportclubs den Unternehmen viel Geld zahlen, damit sie ihre Werbespots nicht vorab im Internet veröffentlichen.

in Erlebnisberichten und gutgemeinten Ratschlägen unbezahlt für ein Produkt wirbt. Was vielen Werbespots als Szenarium zugrunde liegt – die Konsumentin, die vor der Kamera von Glücksmomenten mit dem beworbenen Waschmittel, Shampoo oder Diätprogramm berichtet –, wird nun durch Authentizität geadelt. Wenn Werbung von den Verbrauchern selbst kommt, ist die herkömmliche Fiktion des Qualitätsnachweises in der Werbung Realität geworden. Wirklich Volkes Stimme nun.

3. Kultur der Mitgestaltung

Blog-Demokratie

Die kürzeste Definition für Web 2.0 ist UGC: User Generated Content. Die Nummerierung ist fragwürdig, befinden wir uns nach der akademischen, vorkommerziellen Phase des Internets bis Mitte der 1990er Jahre, der spekulativen Phase der Netzkunst-Euphorie und Dotcom-Hysterie bis zur Jahrhundertwende und der Zeit der geplatzten Dotcom-Blase doch eigentlich in der *vierten* Phase der Internet-Entwicklung. Aber Internet-Unternehmer Tim O'Reilly hat den Begriff im Herbst 2004 so vorgegeben für die sich immer stärker herausbildenden webbasierten Gemeinschaften und sozialen Netzwerke, die die Kommunikation und Zusammenarbeit zwischen den einzelnen Netz-Usern vereinfachen. Und da zwei in diesem Fall besser klingt als vier (wer will schon an geplatzte Blasen erinnert werden), ist es dabei geblieben. Die Hauptheldin des Web 2.0 sind unter anderem Wikipedia, MySpace, YouTube, Facebook, Flickr, StudiVZ, PodCast, Second Life und die gesamte Blogosphere. Die Attribute für das Web 2.0 lauten «prosumer culture» (aus producer und consumer), «participatory culture», «power of crowdsourcing», «citizen journalism», «horizontal knowledge» und «swarm intelligence». Andere sprechen vom Jahrmarkt der Eitelkeiten, dem Überhandnehmen des Banalen und der Herrschaft des Mittelmäßigen wie etwa Andrew Keen 2007 in seinem Buch *The Cult of the Amateur*.

Keen lässt nichts Gutes am basisdemokratischen Modell des Web 2.0. Die Ersetzung der Spezialisten – «cultural gatekeepers» – führe zu einem digitalen Darwinismus, der den überleben lasse, der am lautesten und nachdrücklichsten seine Meinung vertritt, und bedeute die Unterminierung der Wahrheit, die Verdrängung von Expertise durch Stammtischwissen, das Überhandnehmen des Mittelmäßigen und die Vereinseitigung der Meinungsbildung. Diese Befürchtungen mögen erstaunen, zeichnet sich doch gerade das Internet und speziell das Web 2.0 durch Vielstimmigkeit, kollektive Anstrengung und gegenseitige Kon-

trolle aus, was viele Blogs weitaus komplexer über aktuelle Ereignisse berichten lässt, als dies Zeitungen oder die elektronischen Medien tun. Die Schwarmintelligenz der vielen, so heißt es und so belegen zum Teil Untersuchungen, führt am Ende zu einem Spezialistentum, auf das man bauen kann.[31]

Wenn Keen über die Blogger spricht, spricht er von «aggregated communities of like-minded amateur journalists» (2007: 55) – und beruft sich auf Habermas, der in seiner Dankesrede zur Verleihung des Bruno-Kreisky-Preises am 9. März 2007 vor dem Verlust der Bedeutung der Intellektuellen in der Öffentlichkeit warnte. Dieser Verlust habe mit dem Fernsehen begonnen und erreiche eine neue Qualität mit der Ausweitung der Medienöffentlichkeit durch das Internet, das zwar zu einer beispiellosen Verdichtung der Kommunikationsnetze führte, aber durch die «Entformalisierung der Öffentlichkeit» und die «Entdifferenzierung entsprechender Rollen» auch einen Strukturwandel der Öffentlichkeit bedeute, der der klassischen Gestalt des Intellektuellen schlecht bekommt. Das Internet bringe zwar einen begrüßenswerten Zuwachs an Egalitarismus mit sich und übe eine subversive Wirkung auf autoritäre Öffentlichkeitsregime aus, führe aber auch zu einer Fragmentierung der Aufmerksamkeit und dazu, dass die Artikel von Intellektuellen im dezentrierten Pool unredigierter Beiträge untergehen. So tritt selbst der Theoretiker der bürgerlichen Öffentlichkeit gegen die von vielen Netz-Theoretikern (Lévy 1997; Saco 2002) vertretene These an, mit dem Internet intensiviere sich der öffentliche Diskurs. Den Vorwurf, dass der öffentliche Raum durch private Nachrichten verschüttet werde, findet man indes auch andernorts. Mit Bezug auf das Öffentlichkeitsmodell, das Hannah Arendt in ihrem Buch *The Human Condition* 1958 entwickelt, wird zum Beispiel argumentiert, dass durch

31 Ein Vergleich von 50 Schlagwörtern in Wikipedia mit der kostenpflichtigen Online-Ausgabe des Brockhaus durch den Wissenschaftlichen Informationsdienst WIND GmbH in Köln ergab insgesamt die besseren Noten für das Amateurlexikon, nämlich 1,6 bei Wikipedia versus 2,3 bei Brockhaus für Richtigkeit, 1,8 versus 3,3 für Vollständigkeit, 1,4 versus 3,1 für Aktualität und 2,4 versus 1,8 für Verständlichkeit (vgl. Stern vom 6.12. 2007, S. 38 f.).

Blogs der öffentliche Raum, der bisher immer ein Ort kontrastreicher, grundsätzlicher Diskussion war, nun, da alles Private öffentlich wird, von unbedeutenden «little things» okkupiert sei (Kambouri/Hatzopoulos 2007). Für Gert Lovink ist daher klar, dass mit der Blog-Kultur der Fall des Menschen ins Banale stattfindet, den Baudrillard mit Bezug auf Heidegger für die Gegenwart annonciert hatte (Lovink 2007c).

Die Verteidiger der Blogs sind nicht arm an Gegenargumenten. Blogs werden als Orte des Gatewatching (Watchblogs) gesehen, an denen die einseitige, vorurteilshafte, vereinfachende oder schlicht falsche Berichterstattung in den traditionellen Nachrichten-Medien korrigiert werde. Berühmtes Beispiel ist der Fall von Dan Rather, der am 8. September 2004 (zwei Monate vor der Präsidentschaftswahl) in seiner Sendung *60 Minutes* auf CBS Dokumente präsentierte, die beweisen sollten, dass Georg W. Bush während seiner Zeit in der Nationalgarde Befehle missachtet und sich Vorteile verschafft habe. Eine Bloggergemeinde wies nach, dass die von Rather vorgelegten Dokumente gefälscht waren. Die «Rathergate»-Affäre endete damit, dass CBS eine Richtigstellung veröffentliche und Rather im März 2005 entließ. Andere Elemente dieser Gegenöffentlichkeit sind Watchblogs, die Medienkritik und Medienaufklärung betreiben, wie etwa BILDblog.de, das Nachrichten der BILD-Zeitung nachrecherchiert bzw. kommentiert, um die angewandten Formen der Sinnentstellung, bewussten Irreführung und Persönlichkeitsverletzung offenzulegen.[32]

Glenn Reynolds, in der Blogosphere bekannt unter dem Namen Instapundit, bezeichnet die Blogger als Davids, die sich den Goliaths der Medienkonzerne entgegenstellen (2006). So gesehen sind Blogs die

32 Solch medienkritische Beiträge produziert das Web 2.0 in verschiedener Form. Ein Beispiel auf YouTube sind die *Extreme (Photoshop) Makeover*-Videos, die zeigen, wie einfach man mit der richtigen Software aus einem erschöpften Alltagsgesicht ein Supermodel machen kann (www.youtube.com/watch?v=aHLpRxAmCrw und www.youtube.com/watch?v=iYhCnojf46U), wobei kreative Trittbrettfahrer natürlich gleich die entsprechenden Parodien nachliefern, die die Manipulation in die entgegengesetzte Richtung durchführen (http://www.youtube.com/watch?v=7-kSZsvBY-A und www.youtube.com/watch?v=29NaeDT5kCA&NR=1).

Orte des kleinen Mannes, der sich engagiert in den politischen Diskurs seiner Zeit einbringt – und dabei, wie Reynolds eigener Blog, mitunter zu einem neuen Goliath heranwächst. Es ist die Rückkehr der Energie der Straße in die Politik. Das äußert sich nicht zuletzt darin, dass die Blogosphere eine zunehmende Rolle bei den US-Präsidentschaftswahlen für das Jahr 2009 spielt: Blogs sind wichtig für das Eintreiben von Wahlkampfspenden und geben durch das Aufgreifen bestimmter Themen den Parteien die Stichwörter ihrer Kampagnen vor; Blogger werden zu Wahlkampfkongressen eingeladen, bei Fernsehdebatten direkt in die Sendung geschaltet und geben öffentlich «endorsements» ab, also Unterstützungsbekundungen für Kandidaten.

Wenn Habermas in seiner Preisrede erörtert, was einen Intellektuellen auszeichnet – «avantgardistischer Spürsinn für Relevanzen», eine «argwöhnische Sensibilität», während andere noch beim Business-as-usual sind, eine «ängstliche Antizipation von Gefahren, die der mentalen Ausstattung der gemeinsamen politischen Lebensform drohen» –, erscheint es auf den ersten Blick, als würde Keen mit seiner Warnung gegen den Strom der Web-2.0-Euphorie eben diese Qualitäten nachweisen. Der zweite Blick zeigt jedoch, dass sich Keens «Mut zur Polarisierung, zur anstößigen Äußerung, zum Pamphlet» – so eine weitere Eigenschaft des Intellektuellen auf Habermas' Liste – mit Ignoranz, Schwarzseherei und einem erschreckenden Mangel an Humor und Phantasie verbündet. Ein Beispiel ist Keens Kommentar zum Video *Loose Change*, das mit seiner Verschwörungstheorie über den 11. September (der durch die Bush-Administration geplant gewesen sei) auf Googles Video-Hitliste im Mai 2006 zur Nummer eins aufstieg und im ersten Jahr seines Erscheinens zehn Millionen Mal angeklickt wurde. Für Keen sind das «ten millon people fundamentally misled about one of the most cataclysmic events in American history» (2007: 69). Nicht einmal «potentially misled» wäre richtig, denn die Gründe für die Klicks auf den *Loose Change*-Link können sehr verschiedener Natur sein: Kopfschütteln (das um die Notwendigkeit, sich genauer zu informieren, gleichwohl nicht umhinkommt), Neugier (wie denn der Film versucht, eine solche These glaubhaft zu machen), Gefallen an einer Gegendarstellung von

Geschichte (die man deswegen noch lange nicht glaubt) oder auch Interesse an einer ‹Aufdeckung› von Manipulierungsformen, die den Medien zur Verfügung stehen (als die man den Film, medienkritisch gewendet, auch lesen könnte).

Keens Äußerung ist symptomatisch für seine Voreingenommenheit und generelle Unterschätzung des Publikums. Er hat keinen Blick für alternative, ‹abgeklärte› (Lovink würde sagen: zynische) Rezeptionsformen und für die interessanten, originellen Beiträge, die innerhalb der Kultur des Amateurs entstehen. Er warnt nur immer wieder vor der Entwertung des Experten, der nun auf Wikipedia mit 18-jährigen Hobbywissenschaftlern auf eine Stufe gestellt werde. Im Grunde wehrt sich Keen gegen die amerikanische Mentalität des Selfmademan. Natürlich ist diese Position auch in Deutschland anzutreffen, wie etwa in Bernd Graffs SZ-Beitrag *Web 0.0.* vom 7. 12. 2007 mit dem thesenhaften Untertitel: *Das Internet verkommt zu einem Debattierklub von Anonymen, Ahnungslosen und Denunzianten. Ein Plädoyer für eine Wissensgesellschaft mit Verantwortung*. Rundumschläge wie die Keens und Graffs gehen von einer zwar plausiblen Befürchtung aus, versperren sich aber einem objektiven Blick auf die Dinge schon durch die verwendeten Begriffe. Wenn zum Beispiel von der Kultur der Amateure die Rede ist, schreibt das den Gegensatz von Amateur und Experte fest, während viele Phänomene des Web 2.0 – wie die politischen Blogs und auch Wikipedia – angemessener als Kultur der Autodidakten zu beschreiben wären. Das mag in vielen Fällen aufs Gleiche hinauslaufen, unterstreicht aber das zugrunde liegende Prinzip der Anerkennung. In den politischen Blogs und Wikipedia schafft sich nämlich nicht wirklich der Gehör, der am lautesten und nachdrücklichsten seine Meinung vertritt, sondern diejenigen, die sich am nachdrücklichsten als Experten in dem entsprechenden Themenbereich ausweisen. Da die Blogger im Hauptberuf bzw. von der Ausbildung her oft ohnehin Journalisten sind (wie *Handelsblatt*-Reporter Thomas Knüwer vom Blog *Indiskretion Ehrensache* oder Diplom-Journalist Stefan Niggemeier vom *BILDblog*) oder anderweitig eine entsprechende akademische Ausbildung erfahren haben (Joshua Micah Marshall, der den in den USA einflussreichen Blog *talkingpointsmemo* führt, hat in American History promoviert, Glenn Greenwald,

der inzwischen vom Bloggen lebt, ist Jurist und Autor mehrerer Bücher über die Bush-Administration), ist der pauschale Vorwurf der Stammtischexpertise oft völlig unberechtigt. Es sind nicht Laien, die die Experten verdrängen, sondern ausgebildete Experten oder Autodidakten, die sich Gehör verschaffen, ohne die traditionellen Zugangsbedingungen des öffentlichen Diskurses erfüllen zu müssen.

Daneben gibt es natürlich eine Menge Laien und Amateure, die das Web mit einer Unmenge an Banalitäten füllen, sodass Marshall McLuhans Metapher vom «global village» mit Jochen Hörisch kulturkritisch als Verfall des Metropolen-Niveaus der Buch- und Schriftkultur zum universalen Dorfgequassel zu lesen ist (Hörisch 1999: 23). Es stimmt, dass die meisten Blogs von Katzen handeln, und es stimmt auch, dass «social bookmarking» bzw. User-Rating von Nachrichten – je mehr Hits oder Diggs ein Beitrag bekommt, desto weiter rückt er auf der Liste nach oben – auf News-Sites wie Digg, Reddit oder Netscape Meldungen über die 50 Dinge, Männer wünschten, Frauen wüssten über sie (Top-Nachricht am 1. 1. 2008), weit vor den wirklich relevanten Meldungen positioniert. Hier stellt sich der eine Kulturpessimismus dem anderen in den Weg. Denn Neil Postman zufolge liegt der Sündenfall des Nachrichtenwesens in der Verbreitung «kontextloser Informationen» bzw. einer Information, die im Lebenszusammenhang des Empfängers keine Bedeutung für Handlungsfähigkeit und Entscheidungsfindung besitzt (1988: 85). Um die kontextlose Information, zu deren Verbreitung die Entwicklung der Telegraphie verführte, aufzufangen, erfand man, so Postman, schließlich Kreuzworträtsel, Radioquiz und TV-Ratespiel. Mit dem Internet korrigiert das Publikum insofern den Irrweg der Telegraphie, als es Informationen favorisiert, die – wie eben das Innenleben von Katzen und Männern – auch unmittelbar sein Leben berühren. Andere Beobachter teilen weder die ‹Korrektur-These› noch die Klage über den Vormarsch des Banalen, sondern sehen den Niedergang der Kultur zynisch als ein Event, zu dessen Erfolg sie beitragen. So erklärt Blogger Spokker Jones, den Lovink immer gern zitiert: Wenn in vierzig Jahren das Internet in eine gigantische Implosion von Dummheit kollabiert, möchte ich sagen können: Ich war dabei gewesen (Lovink 2007b und 2007c). Doch ist die Vergiftung der Kultur durch Banalität

und Dummheit wirklich eine notwendige Folge, wenn das Publikum kein Publikum mehr sein will? Besteht denn nicht die Hoffnung, dass ein besserer Leser wird, wer selbst zu schreiben anfängt?

Aufbruch der Amateure

Die persönlichen Websites, die Videos und Blogs, die man im Web 2.0 findet, sind zum Großteil trivial und uninspiriert. Zum Teil sind sie aber auch voller Witz, Einfallsreichtum und Genialität. In diesen Fällen verkörpern sie wohl ungefähr das, was Michel Foucault mit der Ästhetik des Selbst gemeint haben mochte. Ich will im Folgenden nur auf einige Beispiele verweisen.

Wer auf der Suche nach zeitgenössischer deutscher Prosa ist, findet in den Blogs viele interessante Quellen – nicht nur in den ausgesprochen literarischen Blogs –, an denen er sich festlesen wird. Der Weblog *Trunken und genau* etwa spielt im Titel auch mit dem Umstand, dass man im Blog immer wie unter Alkohol aussagt; denn die Spontaneität der Äußerung gleicht der Situation des Betrunkenseins, da man Dinge preisgibt, die man im nüchternen Zustand bedauern mag, aber nicht mehr zurücknehmen kann. Unter solchem Vorzeichen werden Lebensweisheiten von sich gegeben, die zwar nicht neu sind, aber originell formuliert und intertextuell auf dem neuesten Stand. So schreibt zum Beispiel master alabaster am 7. Juli 2007 (das war ein Samstag) fünf Uhr morgens:[33]

> you come home, nearly fall asllep in front of your fernseher, dann nochn bissl musik ausn netz, bewegt. und ja, es war wahrscheinlich wieder ein toller abend, acuh wenn Sie sich ein bisschen leer fühlen, so ganz ohne grund und ja eigentlich voll, in anderem sinne. ist da was? nee, eigentlich ist da nix, leben halt. und noch zähneputzen müssen. tragik des jedentags. immer 5 minuten verlieren, morgensabendsimmer. am schluss ist man eh wieder tot. schöner umweg, das alles. aber lohnt schon. schokolade! sex! liebe, naja! das richtige lied im richtigen moment! vanilleeis! für alles andere gibt es visa. gut, für schoko und eis auch.

33 http://tug.antville.org. Die Schreibfehler wurden unkorrigiert übernommen.

Ein anderer verbindet Liebesschmerz mit Medienanalyse, wenn er Google Maps gefährlich nennt:[34]

> denn: ‹ach schau mal, hier warichschjon, nein viel schliommer: hier waren WIR damals› (schluck, schnief, trauer ...) alle s total rekonstruierbar. (da sind wir immer eis holen geghangen, da war unser haus, da is das hausd deiner tzante, das war unser strand, in dem kinon waren wir – es war so neu eröffnet, dass es noch ganz neu da drinnen gerochen hat, wie in euinem neuwagen. genau so – verdammt!

Trunken und genau ist eine Tagebuch-Collage verschiedener Autoren, vergleichbar dem Online-Tagebuch *Tage-bau.de*, das noch in den Zeiten des Web 1.0 startete und 2001 als Ergebnis der Teilnahme am Artethem@-Literaturwettbewerb «Mein Pixel-Ich» zu einer Buchpublikation führte. In beiden Fällen finden die Beiträge im erlebten Alltag der Autoren ihre thematische Klammer. Aber *Trunken und genau* besitzt darüber hinaus auch eine formale Bindung durch den suggerierten Zustand der Autoren: Die Tinte der Schreiber ist der Alkohol, ihr Schaffensquell das Benebeltsein. Dieser Zustand verdoppelt faktisch die Autorlosigkeit, die Roland Barthes 1968 in seinem Essay *Tod des Autors* annoncierte, weil kein Autor die Originalquelle der gemachten Äußerungen sei, sondern jeder Text nur aus einem Geflecht unausgewiesener und unbewusster Zitate bestehe. Die Autoren auf *Trunken und genau* verfügen (idealtypisch) auch deswegen nicht über das, was sie geschrieben haben, weil sie im Moment des Schreibens nicht wirklich über sich selbst verfügten. Sie waren betrunken, als sie schrieben, und verschickten den Text, bevor sie nüchtern wurden. Das Resultat ist, dass die Texte die Autoren über sich selbst aufklären; vergleichbar der surrealistischen écriture automatique, die durch bewusstseinstrübende (das heisst: -erweiternde) Mittel das Denken des Schreibers aus dem eigenen Denkrahmen zu befreien suchten. *Trunken und genau* ist im Grunde eine kollektive surrealistische Performance, deren Texte eine Qualität erreichen, die weit über die distanzlose Unschuld auf *Tinacam*, aber auch über das sichtbare Bemühen um Tiefe im *Tage-bau* hinausgeht.

34 http://tug.antville.org, Eintrag vom 18. Oktober 2007, 1:37 Uhr

Projekte wie *Trunken und genau* versöhnen mit den Jeder-ans-Mikrophon-Utopien. Ja, möchte man da ausrufen, lasst das Publikum erzählen, es ist witziger und spannender als mancher gedruckte Text. Das Geheimnis der Inspiration ist nicht der Alkohol, der in diesem Blog als guter Freund eingeführt wird, sondern die Unmittelbarkeit, die Authentizität, mit der die Teilnehmer aus ihrem Leben berichten und das Leben der anderen kommentieren. Der basisdemokratische Charakter der Textproduktion liefert zudem seinen Beitrag zur Qualitätssteigerung, bedeutet er in einem Blog mit fester Lesergemeinde doch auch einen sanften Konkurrenzdruck im Kampf um die Gunst der anderen und die eigene Position in der Gruppe. Interessant wäre zu erkunden, wie es sich auf die Persönlichkeitsentwicklung auswirkt, wenn man mit 18 oder weniger Jahren bereits eine Fangemeinde besitzt, und, die Füße noch unterm Tisch der Eltern, im Netz schon seine eigenen Dinge laufen hat. Schluss mit dem ewigen Eckenstehen, das so cool war wie uninspiriert (und zum Teufel mit den Eckenstehern auf MySpace). Im Weblog kann schon zum Helden werden, wer nur mit der Sprache umzugehen weiß. Und wer da noch aufholen muss, findet hier immerhin Gründe, sich zu bemühen. Gibt das nicht wenigstens den Deutschlehrern Hoffnung?

Und wem Sprache nicht liegt, der versucht es mit Video oder Fotografie, obgleich sich auch dort mitunter das Wort vor das Bild drängt. Auf Michael David Murphys Weblog *unphotographable.com* zum Beispiel werden seit Ende 2004 Fotos nicht gezeigt, sondern beschrieben: weil die Gelegenheit des Fotografierens verpasst wurde, erklärt Murphy im Vorwort; weil im Zeitalter der Bildüberflutung die Übersetzung des Fotos in einen Text eine hilfreiche Korrektur bedeutet, würde der Medienphilosoph hinzufügen. Anlass war eine Reise Murphys ins vorrangig muslimische Äthiopien, wo das Fotografieren von Menschen, und gar Frauen, unerwünscht ist. Der Hobbyfotograf verlegte sich darauf, die Szenen, die er nicht visuell festhalten konnte, in Worte zu fassen, was schließlich, als Blog, seine Eigendynamik entwickelte. So lernt man von einem Land fernab der Bilderflut des Westens gelegentlich auf die Kamera zu verzichten zugunsten der alten Kulturtechniken des Beschreibens, Imaginierens und Phantasierens. Die Idee ist faszinierend,

die Texte sind es größtenteils auch. Hier ein Beispiel vom 22. Juni 2007: «This is a picture I did not take of a woman in fitness workout wear; running shoes, shorts and an active top; standing by herself in a deserted aisle of a fluorescent-lit supermarket, her arms crossed in front of her chest, tears smearing her cheeks while she unwaveringly stared at the store's selection of baby diapers.»

Andere Blogs zerreissen die Sprache der Journalisten und bilden neue Geschichten daraus. Auf Lance Newmans im Oktober 2006 begonnenem Blog *3by3by3* etwa ist man angehalten, aus den Google News drei Nachrichten auszuwählen und mit Wörtern jeweils aus den ersten drei Absätzen ein Gedicht aus drei Strophen mit je drei Versen zu erzeugen.[35] Man wird ermuntert, den Text-Scrambler zu benutzen, der auf dem Blog zur Verfügung gestellt ist und die ausgewählten Wörter der Nachrichtentexte mechanisch und willkürlich mixt. Das Ergebnis muss am gleichen Tag, an dem die Nachrichtentexte veröffentlicht wurden, im Blog erscheinen, natürlich mit Links zu diesen Texten. Der Kommentar zum Zeitgeschehen erfolgt hier in der Aneignung des sprachlichen Materials, mit dem der Originaltext das Zeitgeschehen berichtete – eine Aneignung, die durch Entfremdung (der Medientexte) auf Entfremdung (durch Medientexte) reagiert und sich dabei zweifach auf Dada berufen kann. Denn Hugo Ball hatte sich in seinem Tagebuch *Flucht aus der Zeit* am 24. 6. 1916 dagegen ausgesprochen, «die durch den Journalismus verdorbene und unmöglich gewordene Sprache» weiter zu benutzen. Resultat waren die Nonsensgedichte, die man aus ähnlichen Gründen auch bei seinen Dada-Kollegen fand, zum Beispiel bei Hans Arp, der wahllos ausgeschnittene Zeitungswörter zusammenstellte, was Tristan Tzara in seinem Gedicht *Um ein dadaistisches Gedicht zu machen* 1920 dann als generelle Arbeitsmethode empfahl. *3by3by3* ist die Fortführung Dadas mit den Mitteln des Internets.

Der implizite Gesellschaftsvertrag der Web-2.0-Gemeinde ist die gleiche Ausgangslage aller als Amateur. Es gibt einen Wettbewerb darum, wer am professionellsten wirkt, mit dem Grundverständnis, dass kein Profi

35 http://3by3by3.blogspot.com

in diesem Wettstreit antritt. Dies gilt weniger für politische Blogs, die zum Teil von Journalisten geführt werden oder von Intellektuellen, die das Bloggen mittlerweile zum Beruf gemacht haben. Es gilt aber durchaus für eine Plattform wie YouTube, die als Welt für «real people», für «Leute wie du und ich», verstanden wird. Was das heißt, illustriert ein berühmter Betrugsfall auf YouTube. Unter dem Titel *lonelygirl15* hatte die 19-jährige Schauspielerin Jessica Rose als 16-jährige Bree im Juni 2006 begonnen, aus ihrem Schlafzimmer ihr Teenager-Leben vor der Webcam zu beschreiben. Sie bekam die Rolle über eine Annonce auf Craigs-List, die eine Schauspielerin für ein Independent-Filmprojekt suchte. Schon der Einstieg war äußerst professionell, denn Bree ließ die Namen berühmter YouTuber fallen, was entsprechend Besucher anlockte, zugleich gab es eine MySpace-Webpage für Bree, über die sie mit ihrer wachsenden Fangemeinde kommunizierte. Was Bree so anziehend machte, waren nicht nur ihre großen Augen und ihr schalkhaftes Lächeln, sondern auch ihre Intelligenz und gemutmaßte Unschuld; denn da sie ihre Schulausbildung größtenteils zu Hause erhalten hatte, gab es kaum Begegnungen mit Jungs, und Daniel, ihr Freund, war bisher in der Tat bloß ein guter Freund. Das Setup war perfekt. Wer würde sich nicht verlieben in solch einen Charakter?

So ein Betrug ist nur erfolgreich, wenn er auffliegt. Für das Publikum stellt sich die Frage von Anfang an: Ist die Geschichte echt? Der Thrill liegt nicht wirklich im Authentischen, wie bei den üblichen Reality-Shows, sondern in der Frage, *ob* es authentisch ist; interessant sind nicht wirklich die Probleme von Teenagern, sondern die Frage, ob sie wirklich sind. Die Aufmerksamkeit liegt also vor allem auf dem Format, auf dem Medium selbst. Im Fall von *LG15* kamen skeptische Betrachter bald dahinter. Neben der zu perfekten Beleuchtung und zu guten Tonqualität gab es logische Fehler: Warum sollte Daniel, der Brees Videos ediert und auf YouTube posted, auch jenes Video veröffentlichen, in dem sie gegen seinen Willen den Streit, den beide miteinander haben, aufnimmt? Misstrauen erregte zudem, dass Bree und Daniel nie konkret Bezug auf die vielen Reaktionen nahmen, die *LG15* auf und außerhalb von YouTube erhielt. Das ließ vermuten, dass alle *LG15*-Videos vorab produziert worden waren. Schließlich kam heraus,

dass die Fansite lonelygirl15.com schon einen Monat vor dem ersten *LG15*-Video registriert wurde.

Die Entlarvung erfolgte wenige Wochen nach dem Start von *LG15*, zog die Aufmerksamkeit der traditionellen Medien auf sich und verwandelte die YouTube-Videos in eine richtige Show. Bree bzw. Jessica war zu einem Star geworden und nahm als solcher im Oktober 2006 mit einem Video-Posting an der Anti-Armuts-Kampagne der UN teil.[36] Die Produzenten von *LG15* hatten sich entschieden, Liebe mit Telepathie zu mixen, und brachten die Bree-Figur mit dem Okkultisten Aleister Crowley (1875–1947) in Verbindung. Ende 2007 ist *LG15* noch immer online, nun ohne Bree, die im August 2007 bei kultischen Handlungen wegen ihres seltenen Bluttyps ums Leben kam, was notwendig war, da Jessica Rose eine Rolle in der ABC Show *Greek* angenommen hatte und ihren Vertrag für die Saison 2 von *LG15* nicht verlängern wollte. Inzwischen jagen die restlichen Figuren in *LG15* die Geheimgesellschaft Order und sind selbst auf der Flucht. Die Storyline bedient sich der Klischees aus dem Mainstream und ist insofern zwar verwirrend, aber nicht originell, ganz im Gegensatz zum ursprünglichen Spiel mit der Authentizität, das zweifellos die Unterhaltungskultur revolutionierte. Was als *Mock-Doc* (Vortäuschung und Verspottung des Dokumentarischen) begonnen hatte, wurde zu einer regulären Show; was einst Hunderttausende Zuschauer anzog, interessierte nun einige zig Tausend. Die Sache zieht sich hin. Manche unter dem treugebliebenen Publikum wünschen den Produzenten den Mut, nicht mehr auf Zeit zu spielen, sondern die Show endlich abzuschließen. Andere sind enttäuscht, dass selbst *LG15* sich schließlich der Schleichwerbung verschrieb, indem in dem Posting *Truckstop Reunion* Hersheys Icebreaker's Sour Gum gegessen wird; und zwar mit dem üblichen kitschigen Gier-Werbegag: Bree kann nicht teilen mit ihren beiden Begleitern und wirft spontan alle vier übriggebliebenen Gums sich selbst in den Mund. Wenn sich Professionalität mit Kommerzialität mischt, verdoppelt sich freilich der Verstoß gegen die Kultur der Amateure.

36 Zur Standup-Kampagne vgl. www.millenniumcampaign.org; das Video befindet sich auf YouTube unter dem namen lg15standup.

Die Reaktion des Publikums auf die Entlarvung des Betrugs war teilweise recht gelassen. *LG15* wurde schlicht als weiteres Beispiel des Mock-Doc-Genres angesehen, über dessen logische Fehler man sich freilich ärgerte.[37] Andere fühlten sich jedoch hintergangen und reagierten mit Empörung auf diesen «big corporate scam», der gegen den impliziten Gesellschaftsvertrag der Amateure verstieß.[38] Bree sei nur eine Schauspielerin, hieß es da, und daher von der anderen Seite. Der Betrug liegt darin, dass sie nicht als *Amateur* professionell war. Sie habe, so der Vorwurf, unter professionellen Bedingungen gearbeitet: mit einem Produktionsteam, das sich um die richtige Beleuchtung kümmert, um den richtigen Schnitt und um das richtige Script. Die enttäuschten Fans beschworen YouTube als Ort der Amateure, als Ort für «real people», an dem Leute wie Jessica Rose und ihr Team nichts zu suchen hätten. *LG15* hatte den Maßstab verdorben, mit unlauteren Mitteln gespielt, sich Vorteile verschafft, indem sie sich als Amateur ausgab. Die Aufregung über den Betrug ist selbst nicht ganz ehrlich, denn im Grunde sind alle erleichtert, dass es Betrug war: Gehört die Leistung von Bree in die Kategorie der Profis, ist der erste Platz im Bereich der Amateure wieder frei. Mit Bree verlassen auch die zigtausend Hits, die *LG15* erzielte, den Bereich der Amateure. Das korrigiert die Maßstäbe und annulliert eine Popularitätsrate, an der all jene YouTube-Blogger verzweifeln, die berühmt sind nur für 15 andere.

LG15 ist ein weiteres Beispiel dafür, wie das Web der Amateure von ‹Fremdkörpern› unterlaufen wird. Wie bei den Textblogs die Gefahr besteht, dass Werbetexter sich im Dienste ihrer Auftraggeber als Blogger

37 Vgl. Brian Flemmings Blog vom 21. 8. 2006 *Lonelygirl15 jumps the shark*: www.slumdance.com/blogs/brian_flemming/archives7002277.html

38 Vgl. als Beispiel das Video *LonelyGirl15 is a FAKE … PLEASE WATCH!!!* von Renetto alias Paul Robinett, dem ‹Watchdog der Amateure› auf YouTube, der in YouTube einen Ort für Blogger sieht, die ihre Energie diesem Medium aus Idealismus widmen. YouTube sei «just not for fake stuff! Its for real stuff! Real people!» und Paris Hilton sei, so heißt es weiter, «more real than lonelygirl». Renettos Schlussfolgerung: «Its time to fight back. […] I wanna come up with an idea of how we can fight back and kick her off of YouTube. She doesn't belong here!»

verkleiden, so symbolisiert *LG15* die Gefahr, dass Professionelle als Amateure auftreten; eine Gefahr, die im Grunde durch die YouTube-Betreiber selbst angeheitzt wird, wenn sie Kreativitätswettbewerbe durchführen und täglich die «besten Videos» ermitteln. Eine dritte Form der Maskierung ist die des Einzelnen als Masse. Dies geschieht zum Beispiel dort, wo die Qualitätsentscheidungen auf der Basis der Zahl getroffen werden, wie beim «social bookmarking», das die Rangfolge von Beiträgen auf News-Sites wie Digg, Reddit oder Netscape nach der Zahl ihres Publikums organisiert. Dieses demokratische Ranking ist offen für Manipulation; denn eine kleine Gruppe kann durch das wiederholte Anschauen eines bestimmen Beitrags dessen Hits in die Höhe treiben, sodass am Ende ein Beitrag das Interesse der Mehrheit ‹repäsentiert›, der eigentlich nur für das koordinierte Interesse einiger «influencers» steht. Damit verzerren Einzelne die ‹Weisheit der Massen›, der das «social bookmarking» Ausdruck zu geben verspricht. Klar, dass auch hier die Demokratie am Geld leidet. Usersubmitter.com bietet Interessenten für 20 Dollar an, ihren Beitrag auf Digg.com zu unterstützen, indem sie Usern einen halben Dollar zahlt für je drei «gediggte» Geschichten. Da der Submitter pro Digg einen ganzen Dollar zahlen muss, bringt das Geschäftsmodell einen Gewinn von 500 Prozent. Dafür lohnt es sich schon, mit der Demokratie zu spielen. Schlimmer als die Diktatur der Masse ist die Diktatur Einzelner im Gewand der Masse.

Fan-Fiction und Kulturindustrie

Die Verwandlung des Publikums in Autoren erfolgt nicht nur durch Blogs und nicht erst seit dem Web 2.0. Ein populärer Bereich dafür sind seit langem die Computerspiele und vor allem deren Subgenre, das durch narrative Elemente gekennzeichnete Adventure-Game. Das Grundprinzip des Genres ist die Einmischung des Publikums. Während in einer normalen Erzählung der Konflikt zwischen zwei (oder mehreren) Figuren der Erzählung besteht, verteilt er sich im Computer-Game auf die Spielpartner. Dieser prinzipielle Unterschied führt dazu, dass Narration in Adventure-Games nicht im Dienst der Lektüre steht,

sondern der Aufgabenlösung: Der User ist kein Leser mehr, sondern ein lesender Spieler, der selbst die Prinzessin zu befreien oder die Welt zu retten hat. Er ist immer schon Teil der Geschichte und hat verschiedene Möglichkeiten, deren Inhalt und Gang zu beeinflussen.

Prinzipiell sind beim gegenwärtigen Stand der Dinge auch in den Adventure-Games die narrativen Alternativen vorprogrammiert und schematisiert im Hinblick auf die Erfüllung oder Nichterfüllung des vorgegebenen Ziels. Die Eingriffsmöglichkeiten des Spielers bestehen neben der Konfiguration seines Avatars[39] zumeist nur punktuell – und zwar als *Wahl*freiheit – zwischen den festgelegten (Film-)Sequenzen, die nach der Lösung der entsprechenden Aufgaben und dem Erreichen des nächsten Spiellevels ausgelöst werden (vgl. etwa *Wolfenstein* und *Max Payne*). Die Kommunikation zwischen dem eigenen Spiel-Avatar und Nonplay-Charakteren (Figuren, die nicht von anderen Spielern gesteuert werden) ist auf das vorprogrammierte Dialogrepertoire des künstlichen Charakters reduziert, die Narration und alle auftretenden Figuren sind streng dem Spielziel bzw. den vorgelagerten Teilzielen untergeordnet (Walter 2003: 153–192). Weit stärker kommt es zur Interaktion zwischen Leser/Spieler und Spielwelt in textbasierten MUDs (Multi User Domain) wie *Zork* (1977) und graphischen Online-Multiuser-Role-Games wie *Dark Age of Camelot* (2002), wo die Spieler Umwelt, Charaktere und Parameter des Spiels mitgestalten. Hier wird die dramatische Handlung nicht auf schematisierte, zur Auswahl stehende Plotelemente reduziert, sondern hängt in hohem Maß vom Verhalten der Spieler ab. So schafft man in *Everquest* nicht nur seiner Spielfigur eine eigene Identität und entscheidet, welche Gegenstände sie im Spielverlauf aufhebt und wie sie mit anderen Figuren kommuniziert, die Spieler (bzw. ihrer Avatare) können sich auch in Gilden organisieren,

39 Der Spieler kann zunächst zwischen den verschiedenen zur Verfügung stehenden Spielfiguren (Krieger, Magier, Elf etc.) mit ihren spezifischen Eigenschaften (Waffen, Kunstfertigkeiten) wählen. Daneben erlauben viele Spiele inzwischen umfangreiche Konfigurationen der Grundeigenschaften und des Aussehens dieser Figuren einschließlich der Möglichkeit, mittels digimask, 3D-Gesichtsmodell und zwei Fotos von sich selbst eine Spielfigur mit dem Modell des eigenen Gesichts zu versehen.

sich verlieben, Hochzeit feiern und die daraus resultierenden Konflikte wie Untreue und Eifersucht im Spiel erleben oder spielextern in Newsgroups kommunizieren und auf beiden Ebenen ausagieren. Die Konfliktlinien werden also nicht nur durch die Produzenten des Spiels vorgegeben, sondern auch in der Interaktion der Spieler produziert.[40]

Die Konfiguration des Spiels kann allerdings noch weit tiefer ansetzen und auch für künftige Spieler Folgen haben. Das *Modding* (modification) ist seit der Veröffentlichung des Quellcodes von *Doom* ein beliebtes Verfahren der ‹kosmetischen› Veränderung eines Spiels bis hin zum absoluten Umbau. Entsprechend den Fähigkeiten des Spielers lassen sich mittels Hex-Editor kleinere Eingriffe oder mittels profunder Programmierkenntnisse tiefergehende Veränderungen vornehmen. Im Fall von *Doom* etwa entwickelte die Fangemeinde neue Spielmodi, Waffen und Levels für das Spiel und verbreitete sie über das Internet. Selbst Simulationsspiele wie etwa *SimCity*, bei denen die Konfigurationsleistung des Spielers ohnehin im Zentrum des Spiels steht, da zum Beispiel eine virtuelle Stadt zu schaffen und zu verwalten ist, werden ‹geknackt›. So erlaubte *SimCity* zunächst nur, die Stadt aus bestimmten Bausteinen (Wohnhäusern, Bürogebäuden, Straßen) zu bilden. Findige Spieler wussten allerdings bald, wie sie ihre eigenen Gebäude (das Chrysler-Gebäude oder Phantasiehäuser) in die virtuelle Stadt importieren können. Die Freiheiten, die sich die Spieler eroberten, wurden ihnen in der nächsten Spielgeneration automatisch eingeräumt, und so kann man im *SimCity*-Nachkommen *Sims* das Mobiliar nach eigenem Geschmack verändern. Tiefer gehen freilich die Veränderungen des Regelwerks eines Spiels, wobei zusätzliche Regeln geschaffen werden können oder Regeln, die die ursprünglichen hintergehen. Ein Beispiel aus *Quake*, das im Online-Modus in sogenannten Clans gespielt wird, ist die Entwicklung eines Ehrenkodex, der unter anderem die Taktik des «camping» ächtet, das heißt den Angriff aus dem Hinterhalt einer schlecht einsehbaren Stelle; ein anderes Beispiel ist die Erklärung der

40 http://everquest.station.sony.com. In *Dark Age of Camelot* schließt die Kommunikation außerhalb des eigentlichen Spiels auch die selbsterstellten Videos der Mitspieler ein, die deren Interpretation des Spiels präsentieren.

Stadt zum gewaltfreien Raum, als Rettungsort zum Beispiel für Spielanfänger. Die ‹Gegenregeln› werden «cheats» genannt und können darin bestehen, dass man bestimmte Schwachstellen im Programm ausnutzt, um sich in den «god mode» zu versetzen, der den Spielcharakter unverwundbar macht, oder physikalische Eigenschaften wie Schwerkraft und Reibung außer Kraft setzt und zum Beispiel durch Wände zu gehen erlaubt («wallhacks»).[41]

Die Interaktion des Lesers mit der Geschichte hat eine eigene Kultur hervorgebracht, die weit über die Manipulation des Spiels hinausgeht. Zu nennen ist das Weiter‹spielen› außerhalb der eigentlichen Spielwelt im Chat und auf Fansites. In der *Fan-Fiction* zu einem Computerspiel erzählen die Spieler Geschichten, die Themen und Charaktere der Welt des entsprechenden Computerspiels aufgreifen. In solche Geschichten werden auch Screenshots vom Spiel selbst eingebaut – *The Sims* enthält speziell zu diesem Zweck eine Kamera. Spieler posten die Geschichten auf speziellen Websites,[42] wobei sie durch entsprechende Texte die Screenshots so rekontextualisieren und manipulieren, wie sie es für ihre Geschichte benötigen. Im Falle der *Sims* kann dies zum Beispiel heißen, dass der Text zum Screenshot eines auf dem Boden liegenden Sims verkündet: «Betty just killed Steven», obgleich das Töten in *Sims* gar nicht möglich ist und die richtige Bildunterschrift wäre: «Betty and Steven relaxing in the park.» Durch die Kombination von spielergeneriertem Text und spielgeneriertem Bild ergeben sich interessante narrative Möglichkeiten, die das durch eine Geschichte organisierte Spielsystem in ein System für das Erzählen von Geschichten verwandelt.

Die Verwandlung des Zuschauers in den Stückeschreiber ist keineswegs neu. Es handelt sich um ein altes pädagogisches Projekt der künstlerischen Avantgarde, für das sie sich einst mit der politischen verband,

41 Vgl. Kücklich 2004. «Mods» sind auch eine Art Bewerbungsschreiben, denn so wie Hacking mitunter einen Job im Security-Bereich einbringt, ist die Game-Industrie an Leuten interessiert, die ihr Talent durch Modding zeigen.

42 Für *The Sims* siehe: http://thesims.ea.com/us/exchange/index.html

bevor diese ohne jene die Sache staatlich organisierte. Die Rede ist von den Versuchen der Dichter in der jungen Sowjetunion, in Kolchosen und Arbeiterclubs die breite Bevölkerungsmasse aktiv in die Kulturproduktion einzubinden.[43] Der Unterschied der Fan-Fiction gegenüber den staatlich organisierten «Zirkeln schreibender Arbeiter»: Sie entsteht von unten und als unmittelbare Reaktion auf bestehende Texte. Das Phänomen beginnt im Grunde, wenn die Leser von Fortsetzungsromanen und die Zuschauer von Seifenopern den Fortgang der Geschichte phantasieren, ehe die nächste Sendung Aufschluss darüber bringt. Diese Aktivität wird dem Publikum von Vertretern der Cultural Studies hoch angerechnet. John Fiske zum Beispiel spricht von der Anwendung der Produkte der Kulturindustrie durch das Publikum in dessen eigenem Interesse (1999: 252). Wenn Fiske zugleich unterstreicht, dass die Zuschauer sich dabei derselben kulturellen Kompetenzen, wie die tatsächlichen Drehbuchautoren bedienen, also den üblichen Konventionen der Seifenopern folgen (ebd.: 243), fragt man sich allerdings, ob ein derartig «produktives Verhältnis» zum Text eine Subversion oder eher eine Bestätigung der Kulturindustrie darstellt. Dass das produktive Verhältnis entschieden kritisch sein kann, zeigt wiederum Henry Jenkins in seinem Aufsatz *«Star Trek» Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching* (1988).

Das Stichwort des textuellen Wilderns entnahm Jenkins Michel de Certeaus *Kunst des Handelns* (1974), wo die Vorstellung vom passiven Leser oder Zuschauer ersetzt wird durch das Bild vom produktiven Konsumenten bzw. vom Wilderer, der sich aus dem Text das herausnimmt, was ihm nützt und gefällt. Die ‹Kriminalisierung› des Lesers ist eine clevere Methode, ihn vor dem Stigma des passiven Konsumenten und kulturell Überlisteten – «cultural dupes», wie Jenkins formuliert (2006a: 37) – zu retten, und bildet zudem einen guten Schutzschild

43 Es sei angemerkt, dass die politische Avantgarde schon vor der Machtübernahme dem Modell der Partizipationskultur skeptisch gegenüberstand. So wies Lenin in seiner Schrift *Was tun?* 1902 die Idee, die Zeitungen direkt vom Volk schreiben zu lassen, als primitive Auffassung von Demokratie zurück und bestand auf dem Spezialistentum (1970: 149).

gegen die Infantilisierung der Fans im öffentlichen Diskurs.[44] Der Leser bzw. Zuschauer steigt damit vom Opfer der Kulturindustrie zu deren Gegenspieler auf, und zwar in zweifacher Hinsicht: Urheber- und Interpretationsrechte. Erstere interessieren hier nicht weiter, obgleich sie natürlich ein brennendes Thema für das Verhältnis von Kulturindustrie und Publikum darstellen: Jede Fan-Kultur operiert durch die Weiterverbreitung und -verarbeitung der von ihr verehrten Produkte am Rande der Legitimität, so wie die Kulturindustrie natürlich zu einem gewissen Grade die Basisarbeit der Fans zur Popularisierung ihrer Produkte benötigt. Die Reaktion der Text-‹Eigentümer› auf die Aktivitäten der Fans reicht entsprechend von Distanzierung zu Verbrüderungsangeboten. Während Anne Rice sich zum Beispiel öffentlich gegen die Fan-Kultur aussprach, die ihre Schauer- und Vampirromane hervorgebracht haben, offeriert die Website von *Harry Potter*-Autorin J. K. Rowling dankbar Links zu verschiedenen Fan-Fiction-Websites. Worum es Jenkins (und seinem Stichwortgeber de Certeau) jedoch wirklich geht, wenn er vom Wildern spricht, ist der Kampf um die Auslegungsrechte. Hier verkehrt sich paradoxerweise die Richtung der Vorwürfe, wenn die Fans dem Produzenten einen Missbrauch des Materials unterstellen.

Folgt man Jenkins, so entstand die Fandom (aus Fan und -dom wie in «Kingdom») um *Star Trek* vor allem aus der Unzufriedenheit des weiblichen Publikums mit der stereotypischen Darstellung der weiblichen Charaktere.[45] Frauen wurden entweder als inkompetent und schwach dargestellt oder gar nicht erst in gefährliche Situationen vorgelassen. Dies war umso ärgerlicher angesichts der positiven sozialen Vision, mit der *Star Trek* begonnen hatte, als es dem Publikum eine Raumfahrergruppe präsentierte, die nicht nur aus weißen, männlichen Mitgliedern bestand. Der Vormarsch der Frauenemanzipation im realen Kontext der

44 Jenkins Artikel beginnt mit einer Kritik der arroganten, bevormundenden Darstellung der *Star Trek*-Fans in einem Newsweek-Artikel vom Dezember 1986.

45 Die Frauen spielen die entscheidende Rolle bei der Etablierung des Genres Fan-Fiction, in dem Jenkins den logischen nächsten Schritt zum Tratsch («gossip») der Frauen über Inhalt, Bedeutung und möglichen Fortgang von Seifenopern sieht: «the translation of verbal speculations into written works that can be shared with a broader circle of women» (2006a: 44).

Zuschauer verlangte nach einer fortschrittlicheren Stimmung auf dem Raumschiff Enterprise. So schrieb Fan Jane Land ihren Roman *Kista* (1984), wie sie auf der ersten Seite erklärt, um die *Star Trek*-Figur Christine Chapel zu retten «from an artificially imposed case of foolishness». Und so dreht Fan C. A. Siebert in *Journey's End at Lover's Meeting* (1980) den Spieß um, indem sie deutlich macht, dass Leutnant Uhura in der von Patriarchismus und männlicher Autorität dominierten *Star Trek*-Welt gar keine andere Wahl habe, als ihre wahren Kompetenzen durch einen weiblichen Manierismus zu maskieren. In der Fan-Fiction erhalten die Frauen im All die Unabhängigkeit und Selbstsicherheit, die ihre weiblichen Fans sich auf der Erde inzwischen errangen oder zumindest erhofften. Es war eine Korrektur der Fiktion durch die Realität des Publikums. Das Produkt der Kulturindustrie wurde umgeschrieben, bis es nicht mehr zur Affirmation des Status quo taugte.

Aus dieser Perspektive erscheint der Wilddieb fast schon als Revolutionär. Aber die zitierten Beispiele weiblichen Widerstands sind nur bedingt repräsentativ für das *Star Trek*-Fandom und gewiss noch weniger für das von *Harry Potter* und andere. Ein Verbündeter sind in gewisser Weise die Slash-Fictions, die der Beziehung zweier Hauptfiguren einen mehr oder weniger expliziten homoerotischen Subtext hinzufügen – Harry Potter und Draco Malfoy etwa oder Captain Kirk und Officer Spock. Diese Auslegung der zwischenmenschlichen Beziehungen bedeutet nicht nur eine Attacke auf das vermittelte Wertemuster des jeweiligen Produkts der Kulturindustrie, sondern auch auf dessen Vermarktungsmöglichkeiten, denn selbst Anfang des 21. Jahrhunderts sind Science-Fiction und Jugendtexte mit homoerotischem Inhalt für viele Eltern völlig unakzeptable Weihnachtsgeschenke. Den Hauptteil der Fan-Fiction dürften aber jene Beiträge ausmachen, die gerade wegen ihrer moralischen und vermarktungstechnischen Unbedenklichkeit kulturell gefährlich sind. «Many fan's first stories», so Jenkins, bestehen in romantischen Phantasien über die Figuren von *Star Trek* und in der Einbeziehung des Fans selbst in die Welt des Raumschiffs. Jenkins zitiert aus einer solchen Geschichte eine Passage, da eine junge Frau, gerade erst auf die Enterprise transferiert, eine Liebesgeschichte mit Captain Kirk beginnt:

> We went to dinner that evening. Till that time, I was sure he'd never really noticed me. Sitting across the table from him, I realized just what a vital person this man was. I had dreamed of him, but never imagined my hopes might become a reality. But, this was real – not a dream. His eyes were intense, yet they twinkled in an amused sort of way. «Captain ...»
> «Call me Jim.» (2006a: 51)

«Call me Jim»! So klingt der Mainstream, so schreiben seine Opfer. Viele Fans, notiert Jenkins, kritisieren diese Form von Fan-Fiction wegen ihres schlechten Stils («hackneyed writing styles»), ihrer formelhaften Handlung und logischen Widersprüche. Der Einspruch innerhalb der Fan-Gemeinde macht Hoffnung. Gleichwohl bleiben Fragen: Wachsen die Fans beim Schreiben; sind ihre zweiten, dritten, vierten Beiträge reifer und ‹wildernder›? Führt die Unerfahrenheit der Hobby-Autoren nur zur Reproduktion der üblichen Konventionen, die sie, sozialisiert durch die Kulturindustrie, hier und da aufgeschnappt haben? Welche Art Schule ist ein Fandom für die Persönlichkeitsentwicklung seiner Mitglieder? Unterminiert oder modernisiert Fan-Fiction die Position der Kulturindustrie? Die Fragen laufen auf das am Ende des ersten Kapitels angesprochene Problem der Überführung der Kunst in Lebenspraxis hinaus: Erfolgt diese Überführung im Interesse der Kulturindustrie, wie Peter Bürger (1974: 72 f.) und Hal Foster (2006: 194 f.) befürchten, oder als kritische Intervention gegen die Kulturindustrie, wie die Vertreter der Cultural Studies unterstellen? Die Problemstellung ist nicht zu entkoppeln von den anderen Beispielen des partizipativen und produktiven Publikums (Mitschreibprojekte im Netz, Amateurkultur des Web 2.0), und sie ist nicht produktions- oder rezeptionsästhetisch zu beantworten (passives versus aktives Publikum), sondern allenfalls funktional (Zerstreuung des Publikums versus Verhandlung seines gesellschaftlichen Daseins).

Partizipationskultur als ästhetische Utopie

Betrachtet man das Themenfeld, an das ein Großteil der interaktiven und partizipativen Kultur gebunden ist, vermutet man kaum eine

kritische Inventur gesellschaftlicher Belange. Computer-Games siedeln größtenteils in Phantasie-, Science-Fiction- und Horror-Welten, in denen existentielle Probleme, psychologische Fragen und moralische Dilemmata gewöhnlich kaum eine Rolle spielen. Der Grund dieser Sujetwahl liegt darin, dass die Game-Industrie ein möglichst großes Publikum erreichen und dazu das Risiko seiner Überforderung vermeiden will. Dass die erzählte Welt eher in simplen Gegensätzen von schwarz/weiß und gut/böse als in komplexer und ambivalenter Form gezeichnet wird, ist zudem natürlich auch eine Forderung des Genres, denn Spielreiz- und Spieltempo würden ernsthaft darunter leiden, müssten die Spieler erst über die Richtigkeit ihrer Aktionen nachdenken.[46] Wie das Beispiel *Star Trek* zeigt, können auch in der Science-Fiction-Welt psychologische Fragen und moralische Probleme durchgespielt werden. Einige Fan-Fictions hierzu belegen, dass das Publikum dabei eine Korrektur der vorgefundenen Stereotype vornimmt. Andere Beispiele zeigen, dass es diese ebenso gut reproduziert. Unabhängig aber von der konkreten inhaltlichen Ausführung scheint die Fan-Kultur jene Isolierung im Kulturkonsum zu beenden, die Debord dem Spektakel – als Ort der «gemeinsam isolierten Individuen» – attestiert hatte (1996, § 172). In der Fan-Kultur sind die vielen nicht jeweils nur dem Bildschirm oder der Buchseite verbunden, sie wenden sich auch zueinander, um das Bildschirm- und Buchseitengeschehen zu besprechen. Die von Walter Benjamin im Kunstwerkaufsatz einst am Kino bemerkte kollektive Rezeptionssituation nimmt mit der Fan-Kultur eine Komplexität an, die weder das frühe Kino noch das frühe Theater besaß, als das Publikum der Vorführung noch nicht stumm beiwohnte und seine Kommentare in Form von Pausenapplaus disziplinierte. Die Reaktion geht nun über allgemeine Zustimmungs- oder Ablehnungsbekundungen hinaus, indem sie mit konkreten Korrekturen oder Gegenentwürfen aufwartet.

46 Vgl. dazu die Ausführungen in Marie-Laure Ryan (2006: Kapitel 8). Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang, dass die entscheidungsintensiven Adventure-Games am Gesamtmarkt der Bildschirmspiele immer mehr an Bedeutung verlieren, während es zunehmend reaktionsintensive Action-Games gibt, also «Knöpfchenspiele» statt «Köpfchenspiele» (Walter 2003: 48 und 26).

Dabei kommt es zwangsläufig zu vehementen Diskussionen über die Angemessenheit und Legitimität der vorgebrachten Lesarten und Modifikationen mit Regulationsbestrebungen, Zensurmaßnahmen und Anklagen wegen mangelnder Texttreue und «character rape».[47]

Jenkins selbst schlägt in seinen späteren Arbeiten – und im Vorwort zum Wiederabdruck des *Star Trek*-Artikels 2006 – weit versöhnlichere Töne an, was das Verhältnis der Kulturindustrie zur Fan-Kultur betrifft. Nun scheint ihm die Metapher des Wilddiebs das Phänomen der Fan-Fiction zu sehr in eine politische Richtung zu führen, in der sich Produzenten und Kosumenten in permanenter Opposition gegenüberstehen, während er die Kollaboration beider akzentuieren wolle (2006a: 38). In seinem Aufsatz *Interactive Audiences? The ‹Collective Intelligence› of Media Fans* distanziert sich Jenkins 2002 deswegen klar von Mark Derys Konzept des *Culture Jamming* (1993) – die aufklärerische Zweckentfremdung von Kommunikationsformen der Massenmedien – und will vor allem Fan-Culture nicht auf der gleichen Ebene diskutiert sehen wie ausdrücklich systemkritische Phänomene wie Adbusters, The Barbie Liberation Army oder das Electronic Disturbance Theater. Während Culture Jammers, so Jenkins, ein rein negatives Bild der Popkultur malen und aus dem Modell des Medienkonsums aussteigen wollen, sei die Fan-Kultur eher dialogisch als trennend, affektiv als ideologisch und kollaborativ als konfrontativ (2006b: 150).[48] Mit dem Abrücken von

47 Der «character rape» kann auch den Produzenten der Serie *Star Trek* vorgeworfen werden, wobei dann zum Teil kommerzielle Motive (Streckung der Serie) unterstellt werden, was die Fans (als kommerziell uninteressierte und daher unvoreingenommene Beobachter) wiederum dazu berechtige, ganze Teile von gesendetem Material für ihre Konzeption einer bestimmten Figur zu negieren. Dementsprechend wird auch Texttreue nicht notwendig auf der Basis dessen definiert, was gesendet wurde, sondern was ursprünglich/eigentlich in einer Figur angelegt zu sein scheint. Da dies eine Frage der Auslegung ist, lässt sich mit geschickter Argumentation natürlich auch die Homoerotik der Slash-Fiction als texttreu begründen, als das, was der Text bewusst oder unterbewusst zu verbergen suchte.

48 In der Online-Version des Artikels befindet sich in diesem Kontext auch der Satz: «Unlike the other jammers he [Dery – R. S.] discusses, however, fans do not see television content as ‹ugly, dull and boring› or necessarily see themselves as act-

Subversionsgebot und Gesetzesbrechermetapher unternimmt Jenkins eine Entpolitisierung der Grassroots-Bewegung bzw. die Umstellung von einem anarchistischen zu einem sozialdemokratischen Politikmodell. Die neue Losung lautet friedliche Koexistenz und Kooperation von Kulturindustrie und aktivem Publikum. Jenkins' Alternative zum Jammer ist der Blogger, der nicht prinzipiell auf Widerstand aus sei, sondern auf die Erweiterung der Vielfalt der Medienkultur, «making commodity culture more responsive to consumers» (ebd., 151). Als Beispiel für das neue Joint Venture verweist Jenkins auf die Webpage für das *Star Wars*-Game, deren «participatory design» unter maßgeblicher Beteiligung der Fans entstand, was Geld für die Entwicklungskosten sparte und den Erfolg bei den Kunden sicherte (ebd., 148).

Dies erhärtet die These von der Partizipationskultur als versteckter Ausbeutung. Zunächst schadet die Einbeziehung des Publikums der Kulturindustrie keineswegs, wenn sich Produktionskosten senken und Kundenbindung erhöhen lassen. Man kann weitergehen und aus einem verschwörungstheoretischen Blickwinkel in der Partizipationskultur gar eine ökonomisch wie politisch clevere Methode sehen, massenhaft Massenkultur zu produzieren. Es sollte nicht erstaunen, dass in der Erlebnisgesellschaft Zerstreuung ein Aktivposten ist, ganz im Gegensatz zum gängigen Modell der «Couch Potatoes». Das neue moralische Design der Kulturindustrie ist die demokratische Mitbestimmung des Publikums. Das Kalkül bleibt das alte: Solange die Masse beschäftigt ist, kann sie nicht auf ‹dumme Gedanken› kommen; die Befreiung, die aktive Mitgestaltung mit sich bringt, ist die von Denken als Negation. Der perfideste Missbrauch des Interaktionsmodells liegt wohl vor, wenn der TV-Sender Life die Zuschauer mittels überteuerter SMS (ein Euro) Fragen zum eben gesendeten Werbeblock beantworten lässt, mit dem Köder, dabei ein Auto gewinnen zu können. Der raffinierteste Schachzug im Gewand des Interaktionsmodells gelingt der Big-Brother-Show, die nicht nur ihre Darsteller von der Straße holt, sondern per Abstimmungsverfahren auch das Publikum aktiv ins Geschehen einbezieht

ing in opposition to dominant media institutions.» (http://web.mit.edu/cms/People/henry3/collective%20intelligence.html)

und nebenbei noch einen Begriff entschärft, der einst als Warnung vor einer gefährlichen politischen Entwicklung gedacht war.

Der zu erwartende Einspruch gegen diese Sichtweise: Das klingt alles zu sehr nach Adornos Funktionalisierung von Kunst und Kultur als Kritik des gesellschaftlichen Status quo. Selbst das Modell des Culture Jamming ist im Grunde viel zu sehr einer Widerstandsidee verpflichtet, die sich in der Erlebnisgesellschaft kaum mehr jemand zu eigen macht. Was wären denn, so die naheliegende Frage, die ‹eigentlichen› Interessen, deren Erkenntnis die Zerstreuung verbaut? Was wäre denn die politische Alternative zum Status quo? Heiner Müller schrieb 1977 in der *Hamletmaschine*: «Ein Königreich für einen Mörder», und meinte damit, dass es niemanden mehr gebe, der für eine Idee noch eine Tat wagen wollte. Dreißig Jahre später müsste es heißen: Ein Königreich für ein Mordmotiv, denn nun weiß kaum noch jemand, wofür sich zu morden lohnte. Jenkins scheint mit seiner Vision des kulturellen Sozialfriedens zwischen Avantgarde und Kulturindustrie dem Puls der Zeit viel näher zu sein, als viele Theoretiker es wahrhaben wollen. Die Frage lautet nicht mehr revolutionsrhetorisch Subversion oder Affirmation, sondern: Wie gehaltvoll ist der Beitrag der Blogger? Verbessert er die Produkte der Kulturindustrie?

Was die Qualität der Produkte nicht nur der Fandom, sondern der Blogger insgesamt – sei es Video, Foto, Text – betrifft, so lautet die bekannte Befürchtung (mit großem Nachdruck zum Beispiel vertreten von Keen), dass neben den wenigen gehaltvollen Resultaten vor allem Banales produziert werde. Die Hoffnung, dass der Amateur durch die Rolle als Blogger sich stärker mit dem jeweiligen Gegenstand seiner Kreativität beschäftigt und schließlich Geschmack ausbildet, der ihn sensibilisiert gegen Minderwertiges – einschließlich der eigenen Kreationen –, harrt noch der Belege. Aussichtslos ist sie nicht. Mit Blick auf die Fan-Fiction ist immerhin festzuhalten, dass sie durch ihr genreüberschreitendes Spiel mit der medialen Vorlage zuweilen eine Komplexität besitzt und eine Metareflexivität verlangt, die man in vielen Produkten der Kulturindustrie nicht findet. Das semiotische Hijacking des *Sims*-Screenshots deutet bereits an, welch ironische Bezüge sich im Bezug auf die Vorlage herstellen lassen. In eine ähnliche Richtung weist die

Slash-Fiction (vor allem wenn sie wie im Falle Harry Potter und Draco Malfoy das Prinzip des Guten und des Bösen verbindet) sowie die Crossover-Fiction, die Mischung von Charakteren und Handlungen aus verschiedenen Romanen eines Autors oder aus einem Roman und seiner Verfilmung oder aus Romanen verschiedener Autoren (zum Beispiel Jane Austens *Pride and Prejudice* und J. K. Rowlings *Harry Potter*) (Thomas 2007).

Steven Johnson hatte 2005 in seinem Buch *Everything Bad Is Good For You* auf die zunehmende Komplexität der Popkultur verwiesen, die durch Metareflexion, multiple Erzählpfade und Ironisierung das Publikum intellektuell weit mehr herausfordere, als dies noch vor Jahren der Fall gewesen sei. Es bleibe dahingestellt, wie repräsentativ *The Sopranos*, auf die sich Johnson beruft, für den Mainstream der Gegenwart ist. Auf jeden Fall ist *Star Wars* mit seiner komplizierten Saga und Skywalkers zerrissenem Charakter oder *Matrix* mit seiner Erzählperspektive der zögerlichen Aufklärung ein Beispiel dafür, dass auch Blockbuster komplexe Figuren und Erzählstrukturen aufweisen können. Die Verkomplizierung von Charakteren und Handlung sowie die Parodierung gängiger Klischees findet heute faktisch schon im Vorschulalter statt, wie Andrew Adamsons und Vicky Jensons *Shrek*-Filme (2001–2007) mit dem sympathischen grünen Ungeheuer zeigen oder David Wiesners Buch *The Three Pigs* (2001), das die Schweine vor dem Wolf aus der Geschichte in den Seitenrand des Buches entfliehen und mit den Buchstaben des Textes spielen lässt.[49] Ein Phänomen wie *Lonelygirl15*, das die Anleihen beim Mystery-Genre mit einem komplizierten Spiel von Fiktion und Realität verbindet, bestätigt durchaus Johnsons Komplexitätsthese. Wie Mock-Docs und Fan-Fiction zeigen, unterstützt das Medium Internet durch seine Struktur nicht nur den Vormarsch des Banalen, sondern eben auch die Reflexion medienspezifischer Eigenheiten.

Es sei schließlich angemerkt, dass die Verwandlung des Publikums in Autoren nicht heißen muss, dass dieses nicht an anderer Stelle (im Theater, im Kino, als Leser eines Romans) Publikum bleibt. Ebenso wenig bedeutet das Web 2.0 die Verabschiedung des professionellen Künstlers im traditionellen Sinn. Im Gegenteil: Der vom Publikum produzierte Inhalt im Web 2.0 kann wiederum für Künstler zum Gegenstand und zur Materialbasis ihrer Werke werden. Die Amateure schaffen, wie das nächste Kapiel zeigt, auch den Inhalt, aus dem die ‹Profis› Kunst machen.

49 Komplizierte Handlungsstrukturen sind wegen ihrer Affinität zum Unvorhersehbaren freilich schon im Schauerroman des 18. Jahrhunderts beliebt, während der ambivalente Charakter in der Gegenwart oft eingesetzt wird, um einem banalen Actionfilm philosophische Tiefe anzudichten, was mitunter wiederum auf platteste Weise geschieht, wenn z. B. in *Spider-Man 3* Peter Parker durch eine Art Virus mit den Gelüsten des Machtmissbrauchs infiziert wird, die er sich buchstäblich vom Leibe reißen muss.

4. Datenabfallkunst

Global Feelings

Nachdem Justins Freundin ihn verlassen hatte, ging sie mit John und Justin mit Amanda; beide blieben gute Freunde, und das wird sich auch nie ändern – sagt *Dumpster*. Das Netzprojekt *Dumpster* (engl. Müllcontainer) trägt seinen Namen mit doppeltem Grund. Zum einen besteht es aus den Textabfällen, die sich täglich auf dem großen Schuttplatz Internet ansammeln. Zum anderen handeln diese Texte vom Schlussmachen (to dump), vom ‹Wegwerfen› des Liebespartners. *Dumpster* von Golan Levin, Kamal Nigam und Jonathan Feinberg aus dem Jahr 2005 sammelt 20 000 Meldungen zum Ende von Liebesbeziehungen aus Tausenden von Weblogs in seiner Database (Abb. 3).[50] Das Programm sucht nach den Wörtern «broke up» und «dumped me», scheidet die Breakups von Rockbands und ähnliche Trennungen, die nicht auf Liebe beruhen, aus und kategorisiert die verbleibenden Meldungen nach verschiedenen Merkmalen: war Untreue im Spiel; Geschlecht und Alter des/der Berichterstatters/in; beendete sie/er die Beziehung oder ihr/e bzw. sein/e Partner/in; ist der/die Berichterstatter/in verärgert, deprimiert oder erleichtert; war es ein wiederholtes Ende der Beziehung; entschieden die beiden, Freunde zu bleiben. Die Besucher der *Dumpster*-Website haben Zugang zu den Meldungen über ein Interface der «Breakup-Bubbles», einer Sammlung von ungefähr 200 Meldungen, die als bewegliche Kreise in einer Box repräsentiert werden. Die Kreise haben unterschiedliche Farben, die die Ähnlichkeit oder Unterschiede der Breakups anzeigen; vergleichbare Breakups sind rot und heller und bewegen sich in Richtung des ausgewählten Kreises. Klickt man auf diesen, wird die zugehörige Breakup-Geschichte angezeigt. Jeder neue Klick bringt einen neuen Text oberhalb der vorangegangenen. Die Texte sind ein Ausschnitt des jeweiligen Weblog-Postings und lesen sich wie folgt:

50 http://artport.whitney.org/commissions/thedumpster

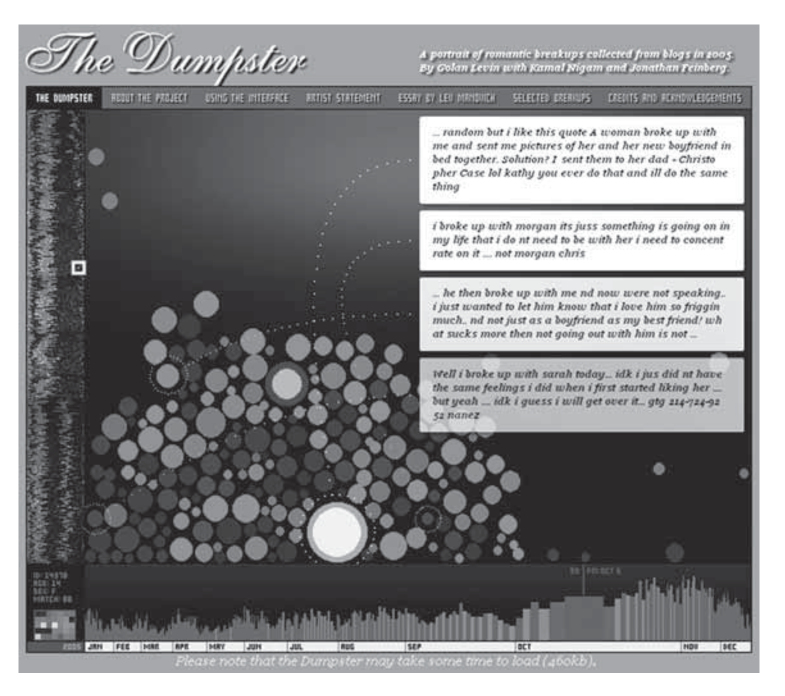


Abb. 3. Golan Levin, Kamal Nigam und Jonathan Feinberg: Dumpster *(2005)*

«Yesterday I broke up with my girlfriend it was so hard. She's really sweet and pretty plus she care's [sic!] about me. I just felt like this was not the relationship for me. I still want to be friends with her but its's hard ...»

«... think that he likes me but anyways i am so glad that me and jourdan broke up cause he treated me like shit and that made me really pissed & gt; > & gt; but anyways david was there to cheer me up so ...»

«... Well, you probably already heard, but I broke up with Justin. It wasn't working out. We're still really good friends though. That will never change. Now he likes Amanda and I like John Kyle. Good luck Justin! Well ...»

Dumpster deckt die Gemeinsamkeiten und Unterschiede solcher Breakups auf und ist insofern hochinteressant als Sozialstudie der zugrunde liegenden Muster misslungener Beziehungen sowie der gängigen «ways

out». Bei den Berichterstattern handelt es sich vor allem um weibliche Teenager aus den USA. Ihre Texte sind so authentisch, dass die Autoren des Projekts einen Disclaimer anbringen:

Please be advised that the blog quotations exhibited in the Dumpster *have not been edited for content.* In addition to swearing and other verbal profanities, some of the extracts may touch on themes such as premarital sex, recreational drug use, depression, questions regarding sexual identity and orientation, body image issues, self-mutilation, and other serious or adult themes.

In einem Essay, zu dem die *Dumpster*-Website verlinkt, erinnert Lev Manovich an das ausgehende 19. Jahrhundert, als parallel zu Flauberts und Tolstois ausführlichen Beschreibungen der Emotionen ihrer Figuren der Soziologe Durkheim die vergleichbaren Muster in individuellen Handlungen aufzeigte. *Dumpster* verbinde den Individualismus der Kunst und den Gruppenaspekt der Soziologie, indem es Zugriff erlaubt sowohl auf die intimen Details der Individuen als auch auf die Details größerer sozialer Gruppen. Wer zum Beispiel immer auf die Kreise mit gleicher Farbe klickt, werde Meldungen aufrufen, die die gleichen Merkmale hinsichtlich der oben angeführten Kategorien aufweisen. Auf der linken Seite ist jeder der 20 000 Breakups mit einem Pixel vertreten, deren Helligkeit sich jeweils in Beziehung zu dem ausgewählten gelben Kreis gestaltet; je heller, desto höher der Ähnlichkeitskoeffizient, der in der unteren linken Ecke für das angesteuerte Pixel zugleich jeweils angezeigt wird (wie auch Alter und Geschlecht). Das Spezifische und das Allgemeine, so Manovich, werden gleichzeitig präsentiert, ohne das eine dem anderen aufzuopfern. *Dumpster* sei ein *Social Data Browser*, der Tolstoi und Durkheim zusammenbringt.

Manovich spricht auch von einem «Gruppenbild», das freilich nicht durch die Abgebildeten in Auftrag gegeben wurde, da sie nicht wussten, dass ihre Postings einmal in die *Dumpster*-Database Eingang finden würden. Bleibt man bei dieser Metapher, wäre allerdings eher von einem Gruppenbild mit abgeschnittenen Köpfen zu sprechen, denn die relativ kleinen Textpassagen, in denen die Stichwörter stehen, sind aus dem Kontext gerissen und erlauben kaum Rückschlüsse auf die Vorgeschichte oder Prognosen für die Zukunft der Helden. Selbst

unter dem Aspekt der Datenauswertung lässt *Dumpster* zu wünschen übrig, können die Daten vom User doch nur sehr willkürlich navigiert werden. So zeigt die Zeitleiste unter der ‹Bubble-Box› zwar an, wie viele Breakups an welchem Tag des Jahres erfolgten, und ordnet den ausgewählten Kreis zeitlich zu; sie erlaubt aber nicht, zeitlich die Database zu navigieren und alle Breakups eines bestimmten Tages aufzusuchen. Dies ist anders bei unserem nächsten Beispiel, das so wie *Dumpster* die Befindlichkeiten der Web-2.0-Gemeinde untersucht, dabei aber ästhetisch wie statistisch weit anspruchsvoller vorgeht.

We Feel Fine von Jonathan Harris und Sepandar Kamvar nutzt ebenfalls einen Spider bzw. Web Crawler oder Web Robot, also ein Programm, das das Web nach bestimmten Blog-Postings untersucht (Abb. 4).[51] In diesem Fall sucht der Spider seit 2005 nach den Worten «I feel» oder «I am feeling» und kopiert den Text rückwärts von der Fundstelle zum Satzanfang und vorwärts zum Satzende. Dieser Text wird mit verschiedenen Daten versehen, die der Fundort, ein Weblog, normalerweise bereithält: Alter, Geschlecht und Ort des Bloggers. Da auch der Zeitpunkt des Postings bekannt ist, kann der Text zudem mit den an jenem Ort zu jener Zeit herrschenden Wetterbedingungen (Sonne, Wolken, Regen, Schnee) annotiert werden. Schließlich wird vermerkt, welche Art von Gefühl der Text berichtet, wobei aus einer Liste von rund 5000 Adjektiven ausgewählt wird. Auf diese Weise waren im Mai 2006 mehrere Millionen Gefühlsäußerungen in der Datenbank des Projekts zusammengekommen, die täglich um weitere 15 bis 20 Tausend zunehmen. *We Feel Fine* ist also in der Tat, wie der Untertitel ausdrückt, «an exploration of human emotion on a global scale».

Mit all diesen Merkmalsangaben zur gefundenen Textstelle kann der User die *We Feel Fine*-Datenbank auf sehr konkrete Weise durchsuchen. So ist es möglich, sich nur die Meldungen anzeigen zu lassen, die von depressiven Frauen oder Männern zwischen 30 und 39 Jahren im November 2007 aus Berlin gesendet wurden, als es dort regnete. Das Programm sucht dann nach den entsprechenden Einträgen und verteilt die Treffer als Kreise, die aus der Mitte des Bildschirms explosionsartig

51 www.wefeelfine.org

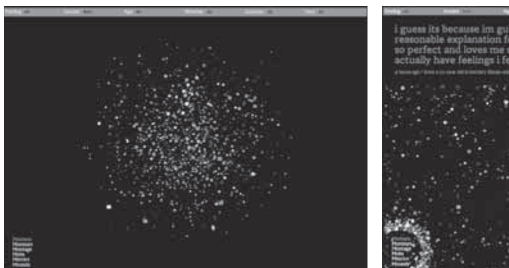




Abb. 4. Jonathan Harris und Sepandar Kamvar: We Feel Fine *(2005)*

sich entfalten. Für die im vorliegenden Fall gewählten Merkmale gibt es ironischerweise keine Meldung. Das ändert sich mit nachlassender Spezifizierung, zum Beispiel durch die Wahl von «all» in den Sparten «Feeling», «Location» und «Date». Dann präsentiert das Programm nach einer Bearbeitungszeit von wenigen Sekunden tatsächlich den ‹Urknall der Gefühle›, der den Bildschirm mit bunten Kreisen füllt, hinter denen sich die passenden Meldungen verbergen. Der Mauskontakt mit einem Kreis benennt Ort und Gefühl («canada ontario ottawa / guilty»), der Klick lässt am oberen Bildschirmrand den entsprechenden Text erscheinen: «i would feel guilty about buying a shaver not liking it and taking it back for a refund most stores will take it but they cant resell it and i dont know what to expect from either style».

Wer hier ohne Schuld ist, ist 36 Jahre alt und äußert sich am 31. 12. 2007, als es wolkig war in Ottawa. Die Geschlechtsangabe fehlt in diesem Fall, aber da *We Feel Fine* auch den Link zur Textquelle bereithält, kann man auf eigene Faust recherchieren. Die Website, zu der man gelangt, gibt dann nicht nur den Usernamen des Mannes, der diesen Text auf LiveJournal.com postete, preis, sondern präsentiert ihn auch auf einem Foto mit Dreitagebart. Der Kontext zum Rasierer ist nicht sehr aufregend, aber über den Link haben wir nun Zugang zu Ansfrieds Profil mit Geburtsdatum, bürgerlichem Namen, E-Mail-Adresse, Fotos, Informationen zu Schulabschluss, Hobbies, Freunden, persönlicher Website, allem also, was Ansfried der Öffentlichkeit preisgeben will. Die Fotos geben uns Einblicke in sein Privatleben und zeigen, wie er wohnt; die

Informationen auf seiner Website verraten, dass er Programmierer ist, «polyamourous by nature», Mac-User, Gamer und Ballroom-Dancer. Genug Anhaltspunkte also, um ein Gespräch über Schuld und Rasur zu beginnen.

Anders als im Falle von *Dumpster* gibt die Kontextualisierung bei *We Feel Fine* dem Betrachter tatsächlich ein aufschlussreiches Bild der Portraitierten – und stellt die Frage nach dem Schutz der Privatsphäre umso nachdrücklicher. Sicher, Ansfried hat die Informationen über sich selbst ins Netz gestellt! Seine Schuld, dass man nun weiß, wie unvorteilhaft er mit langem Haar und Vollbart aussah. Ist es ein Unterschied, ob Ansfried seine Schuldgefühle in seinem heimatlichen Blog ausbreitet, vor Leuten, die ihn mehr oder weniger kennen, oder ob er damit, ohne Wissen und Einverständnis, Eingang in eine riesige Gefühlsmaschine findet? Die Autoren von *We Feel Fine* umgehen das Thema der Privacy mit einem Ablenkungsmanöver, indem sie die Relokalisierung privater Äußerungen als Enteignungsprozess behandeln. Sie argumentieren mit Pablo Picasso – «Bad artists copy. Great artists steal» – und mit dem Hinweis, dass das Borgen eine große Tradition in der Kunst habe. Kunst, die auf digitaler Technologie beruht, eröffne da ganz neue Horizonte. Zum Beispiel das direkte Borgen beim Borger, sprich: Die *We Feel Fine*-Datenbank steht jedem Interessierten für die weitere Verwendung offen, den entsprechenden Code dafür findet man auf der *We Feel Fine*-Website. Das schützt zwar nicht die Privatsphäre der ursprünglichen Texterzeuger, befreit die Künstler aber in gewisser Weise vom Vorwurf der Aneignung fremden Gedankenguts.[52]

Die Verletzung der Privatsphäre und die Frage der Überwachung

52 In der Erklärung heißt es: «Since we are borrowing from the feelings of thousands of people across the world to make our piece, we find it fitting for other artists to be able to borrow from our work to make theirs. We are eager to see where this conversation will take us» (http://wefeelfine.org/api.html). Eine simple Form des weiterverarbeitenden Borgens ist z. B., der *We Feel Fine*-Database alle aktuellen Gefühlsnotizen der Bewohner einer bestimmten Stadt zu entnehmen und auf einer Website als Textfluss in die Silhouette dieser Stadt zu ‹gießen› (ein solches Projekt am Beispiel Providence präsentierte eine Studentin im Mai 2008 in einem Seminar der Rhode Island School of Design in Providence).

sind im Kontext der neuen Medien ein Basisthema digitaler Kunst. Die Reaktionen darauf reichen von Protest und gezielter Irreführung zu impliziter Hilfe, sich an das Unvermeidliche zu gewöhnen – davon wird in Kapitel 7 die Rede sein. Im vorliegenden Fall ist die Antwort ohne jedes Schuldgefühl, wird doch das Projekt als genuine Web-2.0-Kunst dargestellt. Harris und Kamvar erklären in ihrem Mission-Statement, *We Feel Fine* sei im Kern ein Kunstwerk, das von allen produziert wurde. Die Künstler erschaffen nur das Interface, das die Montage der im Internet aufgelesenen Äußerungen – man könnte es «kommunikative Readymades» nennen – organisiert. Der Mangel an Sensibilität für die Intimität persönlicher Daten erstaunt wenig, ist Kamvar doch das Meisterhirn hinter Googles personalisierter Suche. Der Mangel rührt vielleicht auch daher, dass Harris, der in seinem Projekt *WordCounting* 2004 die Popularität von 86 800 englischen Wörtern untersucht und nach Häufigkeit des Gebrauchs angeordnet hatte, keinen Unterschied zwischen Daten über Wörter und Daten über Menschen macht.[53] Statt eines schlechten Gewissens haben Harris und Kamvar vielmehr die Hoffnung, ihr Werk werde die Welt etwas schmaler erscheinen lassen und den Menschen helfen, die Schönheit in den alltäglichen Hochs und Tiefs des Lebens zu sehen. Harris betont, dass die Bewegung der ausströmenden Kreise – im Interface als «madness» bezeichnet – Menschlichkeit von der Distanz zeigen soll, aus der jedes Partikel unbedeutend erscheint, während es in Wahrheit eine faszinierende Geschichte enthalte: den Abdruck einer individuellen Seele. Dieser Gedankengang ist durchaus überzeugend, und zwar selbst dann, wenn sich geäußerte Schuldgefühle auf die Rückgabe von Rasierern beziehen. Ein Werk wie *We Feel Fine* setzt sein Publikum auf besondere Weise mit den mehr oder weniger banalen oder existentiellen Äußerungen der Web-2.0-Gemeinde in Verbindung.

Es bleibt festzuhalten, dass das Web 2.0 nicht nur eine Kultur der Amateure bedeutet, die neue Genres der Unterhaltungskunst mit sich

53 www.wordcount.org. Es ist bemerkenswert, dass auch Golan Levins Untersuchung menschlicher Schicksale eine Vorgeschichte im Leblosen hat. Er schuf 2002 mit *The Secret Lives of Numbers* ein Werk, das die Zahlen 0 bis 1 000 000 nach ihrer Popularität im Netz anordnet.

bringt (wie die Mock-Docs und die Fan-Fiction), sondern auch die Materialbasis für neue Formen der Kunst schafft. Das Durchsuchen des riesigen Datenabladeplatzes Internet nach bestimmten Informationen und die Präsentation der Fundstücke nach bestimmten Kriterien ist eines der aussichtsreichsten Zukunftsprojekte gegenwärtiger digitaler Kunst. Während *Dumpster* die gesammelten Daten über ein wenig inspiriertes Interface vermittelt und eher als Soziologie denn als Kunst erscheint, wendet *We Feel Fine* mit seiner Urknall-Metapher die Daten schon ins Ästhetische, ohne gleichwohl den soziologischen Zugang zu verbauen. Anders liegt der Fall beim nächsten Beispiel, das sich ebenfalls sein Material aus den Kommunikationsforen des Internets holt, in dessen Präsentation aber dem Ästhetischen eindeutig den Vorrang vor dem Statistischen gibt und somit viel überzeugender als *We Feel Fine* oder gar *Dumpster* illustriert, wie man aus Statistik Kunst macht.

Internet als Skulptur

Listening Post von Mark Hansen und Ben Rubin ist wie *Dumpster* und *We Feel Fine* ein kollaboratives Web-2.0-Werk, dessen Mitgestalter nichts von ihrer Koautorschaft wissen (Abb. 5).[54] Das Werk, von dem sich die Autoren von *We Feel Fine* ausdrücklich inspiriert fühlten, wandert aus dem Netz in einen realen Ausstellungsraum, als Skulptur aus 231 kleinen Text-Display-Screens, die an Aluminiumstangen in einem leicht konkaven Bogen angeordnet sind (640 mal 426 mal 91 cm, 11 mal 21 Reihen). Auf diesen Bildschirmen werden Textpassagen präsentiert, die der Spider in Tausenden von Chatrooms und anderen öffentlichen Online-Diskussionsforen sammelt und nach bestimmten thematischen Kompositionen zusammenstellt. Eine dieser Kompositionen präsentiert zum Beispiel Passagen, die mit *I am* oder *I'm* beginnen, eine andere enthält *I love-* und *I like-*Passagen. So erfährt der Betrachter, welche verschiedenen Formen des Selbstverständnisses, der Selbstbeschreibung

54 Für Projektbeschreibung und Fotos vgl.: www.earstudio.com/projects/listeningpost.html

und der Identifikation in den letzten 24 Stunden in Online-Diskussionsforen zu finden waren. Die Präsentation der Internet-Texte erfolgt auf unterschiedliche Weise. Die Texte werden entweder jeweils auf einem der kleinen Bildschirme dargeboten – und können dann von den vor der Skulptur aufgestellten Bänken kaum mehr gelesen werden –, oder sie bewegen sich mit Buchstaben, die jeweils einen Mini-Screen ausfüllen, von rechts nach links bzw. von oben nach unten über die Bildschirme der Skulptur.

Listening Post wurde als Spiegel der Gesellschaft und des Internets beschrieben. Der dokumentarische Wert von *Listening Post* ist allerdings schon deswegen zu bezweifeln, weil hier Textschnipsel aus ihrem Zusammenhang gerissen präsentiert werden. Dieses riesige Cut-up-Poem – Rubin nennt es eine «de-contextualization machine» – sagt so viel über das Internet aus wie Tristan Tzaras dadaistisches Zeitungsgedicht über die politische Lage der Welt. Richtiger liegen jene, die das Werk im Grenzbereich zwischen Dokumentation, Unterhaltung und Kunst ansiedeln; denn zur Dekontextualisierung der Texte gesellt sich die Ästhetisierung und Theatralisierung ihrer Präsentation. Entsprechend trifft man in den Berichten über den Eindruck, den *Listening Post* beim Publikum hinterlässt, auf Attribute wie verführerisch, erhaben, unwiderstehlich, magisch, meditativ, hypnotisch. Die Installation lulle in einen tranceartigen Zustand ein, der Zeit und Raum vergessen lasse (Huhtamo 2004). Solche Beschreibungen resultieren nicht aus dem Inhalt der Texte, sondern aus der Gesamtstimmung, in die sie eingebettet sind. Zeugen fühlten sich von der Art und Weise, wie der Text auf und durch die 231 Bildschirme ‹gepumpt› wird, erinnert an auffliegende Vogelschwärme oder Blut, das durch die Gefäße rast, begleitet vom flatternden Geräusch eines Regensturms, sowie an menschliche Urängste: «At one point, what begins with one phrase builds into a cacophonic deluge of communication, suggesting a kind of *horror vacui* in the human psyche» (Eleey 2003). Hinzu kommt die Wirkung der Installation im Raum, der abgedunkelt ist und diesen ‹Vorhang› aus blau-weißen Buchstaben auf schwarzem Grund zu einer Plastik mit ganz eigener Wirkung werden lässt, die zugleich über acht Lautsprecher eingetaucht ist in Wellen minimalistischer Musik und synthetischer Stimmen, mit



Abb. 5. Mark Hansen und Ben Rubin: Listening Post *(2000–01)*

denen Teile der Texte gesprochen werden. Diese extralinguistische Aufbereitung der Texte mag als Verrat an diesen erscheinen, indem es sie letztlich zum visuellen und akustischen Ornament degradiert. Gleichwohl liegt darin die eigentliche künstlerische Leistung von Hansen und Rubin.

Am Ende ihrer Besprechung für die *New York Times* fragt die Kunstkritikerin Roberta Smith, ob *Listening Post* nicht einfach nur eine neue Spielform der sattsam bekannten modernistischen Tradition ist, Kunst aus dem zufälligen Arrangement von Alltagsgegenständen herzustellen, also eher Resultat technologischen Fortschritts als künstlerischer Kreativität (2003). Smiths Bedenken sind berechtigt, gibt es doch nicht wenige Beispiele dafür, dass die Anwendung digitaler Technologie auf den Datenbestand des Internets als Kunst ausgegeben wird, ohne dass diese Anwendung eine künstlerische Idee oder Perspektive erkennen ließe. Dies gilt vor allem für das Genre der Mapping-Kunst, das Daten aus dem Alltagsleben (Börsendaten, Internet-Kommunikation, Statistiken) aus einer bestimmten Erscheinungsform in eine andere transfor-

miert: Zahlen in die Bewegung der Kugeln einer Plastik, Zeiteinheiten in Musik, Altersangaben und Körpergröße in Sound. Der Datenwandel, der beim Mapping vorgenommen wird, basiert auf der Grundeigenschaft der digitalen Medien: Da alles als binärer Code vorliegt, ist alles ineinander übersetzbar. Aus technologischer Perspektive ist Mapping-Kunst also *die* Kunst der digitalen Medien, während es ästhetisch gesehen eine clevere Methode ist, langweilige Daten in interessante visuelle oder akustische Gebilde zu überführen. Aus kunsthistorischer Sicht ist Mapping damit eine domestizierte Variante des Readymade, die statt auf den Skandal nun doch auf die Schönheit des Pissoirs setzt. Da sich noch in der Verkleidung im Mapping die Verherrlichung der rohen Wirklichkeit äußert, die der Autor zwar auf der Erscheinungsebene, nicht aber auf der Kompositionsebene der Gestaltung unterzieht, erweist sich das Phänomen literarhistorisch zugleich als Neuauflage des Naturalismus. Aus politischer Perspektive verkörpert es die Umarmung der Wirklichkeit, wie sie ist, ohne den Dingen bzw. Daten eine bestimmte Bedeutung zu geben. In philosophischer Hinsicht ist Mapping-Kunst damit eine adäquate kulturelle Ausdrucksform der postmodernen Informationsgesellschaft, in der Kunst lieber wissenschaftlich auftritt als utopistisch, was aus psychologischer Sicht die perfekte Methode ist, die narzisstische Kränkung der weltanschaulichen Desorientierung durch virtuose Datenkontrolle zu verdrängen.[55]

Listening Post kann diesem Genre digitaler Kunst zweifellos zugeordnet werden, ebenso wie *Dumpster* und *We Feel Fine.* Insofern *Listening Post* nicht nur ein Spiegel der Web-Realität ist, unterscheidet es sich jedoch vom naturalistischen Mapping. Die Theatralisierung der Daten in Rubins and Hansens Installation, die extralinguistische Aufbereitung der Texte beruft sich nicht auf den Eigenwert der vermittelten Daten, sondern setzt auf deren metaphorisch-bedeutungsvolle

55 Mapping bezeichnet hier die Kartographierung der Daten eines bestimmten Kontextes und ihre Überführung in ein anderes Zeichensystem, was nicht zu verwechseln ist mit dem Mapping im geographischen oder geopolitischen Sinn. Für Beispiele sowie eine kunsthistorische und -philosophische Diskussion der Mapping-Kunst vgl. das entsprechende Kapitel in Simanowski 2009.

Transformation. Dies wird deutlich, wenn Beobachter angesichts der Installation von einer Sintflut der Kommunikation und vom *«horror vacui»* sprechen, ein Effekt, der auf der besonderen Form der Texpräsentation basiert sowie auf der Präsentation des Bildschirmvorhangs im Raum. Letzteres verändert zusätzlich das Verhältnis des Publikums zum Text und erlaubt ihm, diese Transformation selbst herbeizuführen. Manche Beobachter berichten, dass nahe an den Bildschirmen die Texte die Wahrnehmung stärker bestimmen, als wenn man das Ganze weiter entfernt, aus der Mitte oder von der gegenüberliegenden Seite des Raums, aufnimmt, wo die Textpräsentation einem rasenden Fluss gleiche.[56] Mit zunehmender Entfernung von den Bildschirmen verliert der Text seine linguistische Bedeutung und wird zu einem audiovisuellen Phänomen, bei dem es nicht mehr auf das Entziffern der einzelnen Nachrichten ankommt.

Dieser Wandel vom Lesen zum Sehen ändert auch die Stimmung der Wahrnehmung. Das Lesen der Textpassagen stimuliert die Imagination des Kontextes. Verlautbarungen wie «I am 15»; «I am alive»; «I am lonely and sad too»; «I am cooking now for my son»; «I am sexy but not mature»; «I am getting tired of Muslims» lassen fragen, welchem Zusammenhang diese Aussagen entstammen, an wen sie gerichtet waren, worauf sie reagieren und wie sie beantwortet worden sein mögen. Das Publikum entziffert und kontextualisiert den Text, gleichsam wie ein Detektiv, und erfährt sich als Subjekt der Handlung. Entfernt sich der Besucher von den Bildschirmen, werden die Buchstaben zum rasenden Fluss, wird die Erfahrung der Kontrolle ersetzt durch die tranceartige Erfahrung des Erhabenen, Magischen und Hypnotischen, dem man sich ausgeliefert fühlt. *Listening Post* führt ein Doppelleben: Als Dokument – oder besser: Collage – der Online-Kommunikation präsentiert es die gesammelten Texte in lesbarer Form, als Skulptur nutzt es sie als audiovisuelle Objekte, die die Unmenge der im Internet stattfindenden

56 In diesem Sinne Pop Fizz and Melanie McFarland in ihrem Artikel *Exhibit brings the Internet to Life* in The Seattle Times vom 18. November 2002 – http://seattletimes.nwsource.com/cgi-bin/PrintStory.pl?document_id=134577668&zsection_id=268448483&slug=fizz18&date=20021118

Kommunikation verkörpern. Der Wechsel ist Effekt der körperlichen Bewegung und liegt in der Hand bzw. den Beinen des Publikums. Die Nähe zu den Bilschirmen und Buchstaben unterstützt die Rezeptionshaltung des Lesens und lässt *Listening Post* als verzerrende Sozialstudie (Stichwort Dekontextualisierung) oder als modernes Beispiel experimenteller Literatur (Stichwort Cut-ups) erscheinen. Entfernt man sich von den Bildschirmen, wandelt sich die Installation in bildende Kunst. In dieser transmedialen Konstellation liegt der Reiz von *Listening Post* – und seine tiefere Bedeutung.

Ein unverkennbares Merkmal dieser Installation ist die Zusammenführung des Individuellen, was hier viel bewusster und sichtbarer erfolgt als bei *Dumpster* oder *We Feel Fine*, wo die Äußerungen einzeln aufgerufen werden. Die verschiedensten Stimmen aus verschiedensten Diskussionsgruppen vereinen sich zugleich im Chor der Bildschirme. Es ist eine Einheit des Differenten, die beim Publikum Zustimmung und Ablehnung, Sympathie und Empörung hervorruft, wie schon die beiden Äußerungen «I like peach pie» und «I like to masturbate and torture small animals» zeigen. In dieser Hinsicht ist *Listening Post* in der Tat ein Spiegel der Gesellschaft, die ja von eben solchen Differenzen der Diskurse geprägt ist. Was in der Gesellschaft – und ebenso im Internet – nebeneinander existiert, wird hier allerdings unter einem Dach vereint. Dies bedeutet nun nicht, dass ein Dialog entsteht, der geeignet wäre, die Differenzen auszuräumen. Die Utopie der Verständigung, die *Listening Post* abzulesen ist, liegt nicht modern-aufklärerisch in der Konsensfindung auf der Grundlage des besseren Arguments, sondern im Unkenntlichwerden der Standpunkte. Erst wenn die einzelnen Texte nicht mehr im Einzelnen wahrgenommen werden, finden alle Stimmen zusammen: in einem gemeinsamen unverständlichen Gemurmel und Geräusch.

Das Geräusch ist die Abwesenheit der Standpunkte, was zunächst kaum als Utopie überzeugen mag. Es ist wichtig, das Geräusch als zweiten Schritt zu verstehen, nachdem die Texte zuvor an den Bildschirmen als *Texte* wahrgenommen wurden. Die Bedingung für eine Gesellschaft der Toleranz ist, dass die unterschiedlichen Ansichten nicht unterdrückt, sondern gehört werden. Die entscheidende Frage liegt darin,

wie man mit den gegensätzlichen Standpunkten umgeht. Wer auf Jürgen Habermas' Diskursethik setzt, wird hoffen, dass der zwanglose Zwang des besseren Arguments schließlich jeden Streit schlichtet, und zwar auch mit denen, die das Modell der westlichen, aufklärerischen Rationalität gar nicht teilen. Wer auf Jean-François Lyotards Ethik der Differenz setzt, wird von Hoffnungen auf universelle Werte und Wahrheiten Abschied nehmen und sich vielmehr bemühen, mit den Differenzen zu leben. Aus dieser Perspektive kann die Einheit des Verschiedenen nur jenseits der unterschiedlichen Argumente, Standpunkte, Religionen, Ideologien und moralischen Vorstellungen gefunden werden. Der US-amerikanische Philosoph Richard Rorty benennt in seinem Buch *Kontingenz, Ironie und Solidarität* 1989 als einziges gemeinsames Merkmal aller Menschen das Gefühl für Schmerz und Demütigung – eine Antwort, die, mit anderem Ton, aber ebenfalls ernsthaft im Kontext des Differenzproblems gemeint, Jean Paul schon im ausgehenden 18. Jahrhundert anbot, als er den rationalistischen Zeichentheoretikern ins Stammbuch schrieb, die einzige Universalsprache sei die Prügelsprache.[57] Im Hinblick auf *Listening Post* ist zu sagen: Das Einzige, was alle in dieser Collage von Äußerungen gemein haben, ist das Äußern selbst. Das universelle Prinzip, das alle Menschen ungeachtet ihrer unterschiedlichen Positionen teilen, ist die Suche nach Sinn und die Präsentation ihrer Fragen und Antworten. Die Fragen und Antworten sind wiederum so verschieden, dass der konkrete Inhalt der Äußerung nicht die Gemeinsamkeit verkörpern kann. Erst das unverständliche Geräusch der vielen Stimmen bzw. das Aufflackern der unentzifferbaren Texte in Distanz zu den Bildschirmen ist der «Melting Pot», den *Listening Post* anbietet. Es ist ein Melting Pot jenseits der Bedeutungen, der nicht im Reich des Sinns, sondern im Reich der Sinne liegt, dort, wo Texte zu Musik werden.

Es gibt weitere Lesarten zu *Listening Post*. So kann man argumentieren, dass das Werk nicht nur fragmentierte Geschichten aus dem Internet erzählt, sondern im Grunde zugleich die Geschichte des Internets. Aus dieser Perspektive ist die Bewegung im Raum auch Bewegung

57 Vgl. Rorty 1992: 156 und 310; Jean Paul 1963, Abt. II, Bd. 2: 547.

in der Zeit. Am Anfang bestand das Internet lediglich aus Worten, die als grüne Zeichen auf schwarzem Grund den Bildschirm ausfüllten; in ähnlicher Form wird der Text in *Listening Post* präsentiert. Mit den Graphiken und Bildern des WWW aber setzte sich das Visuelle auch in den digitalen Medien durch. Hypermedia verkörperte die fortwährende Gefahr, die Substanz eines Werks der Buchstabenkunst auszusaugen und es auf ein oberflächliches Spektakel zu reduzieren.[58] Diese Entwicklung wiederholt sich in *Listening Post* in der Fortbewegung vom Textvorhang. Der Gang in die Tiefe des Raums vermittelt die Geschichte des Internets in zweifacher Weise. (1) Das Ausmaß der Kommunikation ändert sich: Das Zurücktreten vom Vorhang macht den einzelnen Bildschirm sichtbar als Teil eines gigantischen Netzwerks, zu dem das Internet sich entwickelt hat. (2) Die Form der Kommunikation ändert sich: Das Zurücktreten vom Vorhang verschiebt die Aufmerksamkeit vom Text als linguistisches Zeichen zu einem audiovisuellen Phänomen.

Diese Verschiebung, die soeben im Zeichen einer politischen Utopie gesehen wurde, lässt sich auch medienhistorisch deuten: als Entwicklung des Internets vom Reich der Buchstaben zu dem multimedialer Zeichen. Geht man einen Schritt weiter, verkörpert das Internet – einst das Paradies der Wörter – gar den Untergang des Textes. Das mag paradox klingen, hat doch das Internet mit Newsgroups, Chats und Blogs zu einer Renaissance des Textes in den Zeiten der «visual culture» geführt. Und verweist nicht *Listening Post* selbst auf jene ungeheure Produktion an Texten, die die Web-Gemeinde tagtäglich vollzieht? Gleichwohl war an diesem Beispiel auch zu sehen, dass Texte in eine extralinguistische Form überführt werden. Diese Überführung begegnet in vielen Beispielen digitaler Kunst. Sie wird an den Fallstudien des folgenden Kapitels illustriert und mit Blick auf ihre transmedialen Spannungen erörtert.

58 Diese Gefahr sieht Robert Coover 2000 in seinem Essay *Literary Hypertext. The Passing of the Golden Age* (vgl. die deutsche Übersetzung in dichtung-digital 2/2001 – www.dichtung-digital.org/2001/Coover-01-Feb).

5. Text-Kannibalismus

Sprache als Ornament

In seinem Vortrag *Creative Cannibalism and Digital Poetry* auf dem Electronic Poetry Festival am 21. Mai 2007 in Paris unterstreicht Chris Funkhouser, dass digitale Poesie andere Texte verschlinge durch Aneignung, Transformation und Rekonfiguration. Funkhouser spricht von ritueller Anthropophagie, also einem Kannibalismus, der nicht aus Hunger oder Hass erfolgt, sondern mit dem Ziel, sich die Qualitäten des anderen einzuverleiben. Als Europäer im 16. Jahrhundert in Brasilien oder Indonesien gegessen wurden, erfolgte dies oft als Ritus mit dem Ziel, durch den Körper des anderen auch dessen Eigenschaften zu verinnerlichen. Es bleibe dahingestellt, inwieweit die «kulturelle Anthropophagie» als Abkürzung zur Europäisierung asiatischer und lateinamerikanischer Ureinwohner genutzt wurde. Da selbst der Tatbestand des Kannibalismus umstritten ist – manche vermuten darin eine Erfindung der Europäer zur Barbarisierung des Anderen –, sei das Fressen hier insgesamt nicht zu ernst genommen. Funkhousers Metapher ist gleichwohl passend zur Charakterisierung gewisser Konkurrenzvorgänge unter den verschiedenen medialen Ausdrucksformen, die im Folgenden an mehreren ästhetischen Phänomenen erörtert werden.

Funkhouser geht in seinem Vortrag auf die konkrete Poesie ein, bei der Text in einer Form visualisiert wird, dass seine Bedeutung auf neue Weise vor Augen tritt. Ein klassisches Beispiel ist Eugen Gomringers *Schweigen* (1954), wo 14-mal das Wort «Schweigen» – in fünf Horizontalen und drei Vertikalen – eine leere Stelle im Zentrum des Textblocks umringt, die gewissermaßen auf den Text ringsherum wortlos antwortet. Die repräsentative Funktion des Textes wird keineswegs zugunsten der reinen visuellen Präsentation aufgegeben, denn die Botschaft der Lücke – die gesehen statt gelesen wird – ist nur verständlich nach der Lektüre der sie umgebenden Wörter. Insofern die linguistische Dimension des Textes konstitutiv ist für die visuelle Dimension des Werks,

kann man hier vielleicht von einem rituellen Kannibalismus sprechen. Mit den digitalen Medien gewinnt die konkrete Poesie zwei weitere Dimensionen hinzu: Zeit und Interaktivität – der Text kann sich bewegen, und er kann dies in Reaktion auf das Verhalten der Leser tun.

Diese Behandlung verschiebt das Fressen tendenziell vom Modus des rituellen zu dem des gemeinen Kannibalismus. Denn die neuen Effekte drängen sich in den Vordergrund, wollen nicht mehr dem Wort dienen, wie noch im Fall Gomringers, sondern schmücken sich mit diesem nur als Alibi und Ornament. Vertilgt wird die hermeneutische Autorität des Worts, indem dieses in ein Bild verwandelt wird, in eine Plastik, Performance oder in Licht, Tanz und Musik. Die Verwandlung erfolgt zum Teil im Modus der Mapping-Kunst als buchstäbliche Umwandlung der Buchstaben in eine andere Erscheinungsform. Ein Beispiel dafür ist Paul DeMarinis' Installation *The Messenger*, die der jüngere Bruder von *Listening Post* genannt werden könnte, wäre sie nicht die ältere Schwester.

2005, zwei Jahre nachdem *Listening Post* den Golden Nica der Ars Electronica erhalten hatte, wurde der Preis Paul DeMarinis *The Messenger* verliehen, dessen erste Fassung auf das Jahr 1998 datiert.[59] Die Texte, die den Inhalt dieser Installation ausmachen, stammen nicht aus Chat-Groups oder Blogs, sondern aus dem E-Mail-Programm des Künstlers. DeMarinis gibt an ihn gerichtete E-Mails in drei bizarren Ausgabesystemen Buchstabe für Buchstabe in Form einer audiovisuellen Performance wieder. Dabei treten auf: 26 Waschbassins, von denen jedes einen Buchstaben des Alphabets auf Spanisch intoniert, 26 tanzende Mini-Skelette, die jeweils auf den ihnen zugeordneten Buchstaben reagieren (Abb. 6), 26 Gefäße mit Elektroden in Form eines Buchstabens, die entsprechend aufleuchten. Auf diese Weise werden die Texte ausschließlich auf sensorische Weise präsentiert, verwandelt in Ton, Licht und Tanz. *The Messenger* radikalisiert, was *Listening Post* als Option anbietet, und drängt den Text in die absolute Unlesbarkeit. In der Projektbeschreibung auf der Website der Ars Electronica heißt es, die Installation sei

59 Für Beschreibung und Video vgl.: www.stanford.edu/~demarini/exhibitions.htm

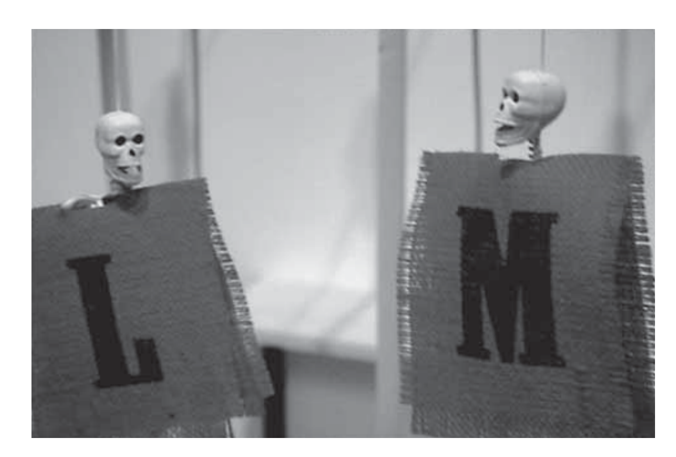


Abb. 6. Paul DeMarinis: The Messenger *(1998/2005)*

das Ende der Reise, die die Message um die Welt getan habe, ihr Ziel der Untergang.[60] Die Botschaft dieses Endes aller Botschaften ist, trotz des spielerischen Charakters der Installation, recht pessimistisch. Die Installation werde, wie es in der Projektbeschreibung weiter heißt, zu einer Allegorie für Botschaften, deren Schicksal die Vergeblichkeit ist, ein weitverbreitetes Phänomen im Alltag der modernen Welt. DeMarinis' Installation schafft zwar den Botschaften ein neues Publikum, aber nur um den Preis ihrer Verwandlung in eine postalphabetische Gestalt, in der sie nicht mehr dem Zweck dienen, für den das Alphabet erfunden wurde: der Bezeichnung von Objekten, Ideen und Sachverhalten.

Die Idee für DeMarinis' Kannibalismus stammt aus dem ausgehenden 18. Jahrhundert, als der katalanische Wissenschaftler Francisco Salvá i Campillo ein auf Elektrizität basierendes System zur Echtzeit-Informationsübertragung vorschlug. Das System nutzte 26 Kabel und 26 Leute, die jeweils ‹ihren› Buchstaben ausriefen, wenn sie einen Stromstoß verspürten. Eine weitere Person schrieb die Aufschreie mit und setzte so die Nachricht zusammen. Wie DeMarinis in seinem Begleitessay zum *Messenger* 1998 notiert, führt Salvás Gedankenexperi-

60 www.ec.at/en/prix/winners2006.asp

ment direkt zur Frage des Zusammenhangs von Technologie und Demokratie.[61] DeMarinis nimmt dies zum Anlass zu unterstreichen, dass das Internet inhärent demokratisch ist, da jeder zum Messenger werden und sich frei äußern kann. «Democracy and electricity», so sein Finale, «have mounted their horses and are once again coming to deliver us.» Gleichwohl und unbewusst verweist DeMarinis' *Messenger* auf eine Gefährdung der Demokratie von ganz anderer Seite. Die Installation mag uns daran erinnern, dass ein demokratischer Zugang zu den Kommunikationsmedien noch nicht demokratische Kommunikation garantiert. Die Bedenken, die diesbezüglich im Internet gesehen werden, werden uns in Kapitel 9 unter den Stichworten Balkanisierung, Daily Me und Banalisierung des öffentlichen Raums beschäftigen. Im Folgenden geht es um die Unterminierung demokratischer Diskussionskultur durch die Verwandlung von Text in ein audiovisuelles Spektakel.

Die Anfälligkeit der digitalen Medien für die Ästhetik des Spektakels wurde verschiedentlich betont. Als Michael Joyce 1995 im Hypertext «the word's revenge on TV» sah, verwies er zugleich auf das verbreitete Gefühl, dass der MOO (ein auf Text basiertes Virtual Reality System im Internet) ein Irrtum der Technologiegeschichte ist: eine Unterbrechung der Hegemonie des postalphabetischen Images, die nicht lange währen würde.[62] Ein Jahr später konstatiert Jay David Bolter den Ausbruch des Visuellen auch im Reich des Digitalen, womit die Harmonie zwischen Text und Bild, die auf der Unterordnung des Bildes gegenüber dem Text beruhte, kaum noch zu finden sei (1996: 258). Andere – wie Edward Tufte in seinem Essay *The Cognitive Style of PowerPoint* (2003) – verwiesen auf die Unterminierung analytischer und argumentativer Qualität durch die Verbindung von Text mit den technischen Effekten digitaler Medien. Mit Blick auf Computerspiele und Virtual Reality wird den digitalen Medien von verschiedener Seite eine Ästhetik des Neobarock attestiert, die auf Effekte, Sensation und Sinnlichkeit setzt und den allgemeinen Wandel von einer Kultur der Interpretation und

61 www.well.com/~demarini/messenger.html
62 Vgl. Joyce 1995: 47 und 2000: 42.

Bedeutungssuche zu einer Kultur des Ornaments, der Effekte und sensuellen Stimulation unterstützt.[63] Der Angriff auf den Text erfolgt allerdings nicht notwendig in Form seiner Verdrängung durch Bild und Spektakel. Der Text kann auch selbst Folie des Spektakels sein, wie die folgenden Werke zeigen.

Camille Utterbacks Computer-Installation *Written Forms* (2000) erzeugt Bilder aus Text, indem es das Publikum vor dem Computer durch eine Kamera aufnimmt und auf dem Bildschirm wiedergibt, das Konterfei jedoch nicht aus den üblichen Pixeln zusammensetzt, sondern aus den Buchstaben dreier unterschiedlich gefärbter Texte, die jeweils die hellen, halbdunklen und dunklen Teile des Videobildes besetzen (Abb. 7a).[64] Aus der Entfernung erkennt man somit vage das eigene Bild, in der Nähe lassen sich die Wörter, die das Bild erzeugen, entziffern. Allerdings will *Written Forms* nicht etwa Bilder mit Geschichten füllen. Geräusche vor der Kamera führen dazu, dass Buchstaben an den jeweiligen Farbrändern flackern und sich verändern, zu Wörtern, die es nicht gibt (z. B.: Volum*ba*, Reso*e*, R*be*, *i*ve, Po*atterns*, Resol*ey* und Resolv*ag*). Aber auch die ursprünglichen Wörter, die zu einer Textfarbe gehören, stehen in keiner erkennbaren Beziehung zueinander. So liest man etwa: «Person Point Line» oder «Point Line Plane» und «Line Plane Volume» in einem Farbmuster sowie «zig-zag, shell, half» oder «delta, honey» und «shell, half-honey» in einem anderen. In der Werkbeschreibung heißt es im typisch euphemistischen Ton solcher Experimente: «By moving their bodies to reveal different parts of the text, participants can actually decipher words and meaning in the various layers. Noise in the incoming video signal causes characters at the edges of colour boundaries to flicker – creating new words and new meanings at the

63 Vgl. in diesem Sinn Sean Cubitt: *Digital Aesthetics* (1998), Andrew Darley: *Visual Digital Culture. Surface Play and Spectacle in New Media Genres* (2000), Angela Ndalianis: *Neo-Baroque Aesthetics and Contemporary Entertainment* (2004), Anna Munster: *Materializing New Media: Embodiment in Information Aesthetics* (2006). Für eine ausführliche Diskussion des Paradigmenwandels vom Sinn zur Sinnlichkeit in der digitalen Kunst vgl. Simanowski 2009.
64 Beschreibung und Videodokumentation unter: www.camilleutterback.com/writtenforms.html

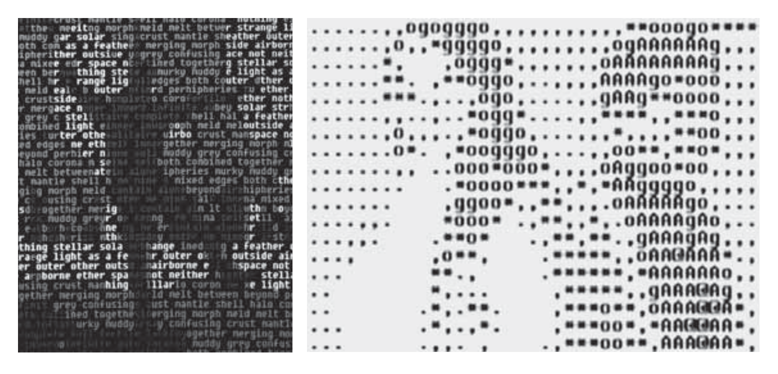


Abb. 7a. Camille Utterback: Written Forms *(2000); Abb. 7b. Camille Utterback:* Composition *(2000)*

boundaries of the texts.» In Wahrheit ergeben weder die ursprünglichen Wörter noch die Neologismen an den Rändern einen Sinn. Der Text wird nicht in neue Bedeutungsebenen geführt, sondern in seiner Bedeutung als Text unterminiert.

Wenn *Written Forms* wirklich auf experimentelle Weise Lektüreerlebnisse vermitteln will, muss es wohl als gescheitert betrachtet werden. Denn die Dokumentation zeigt nur, wie das Publikum das Verfahren testet und prüft, ob es sich selbst in diesem ‹Spiegel› aus Buchstaben erkennt. Es ist zu bezweifeln, dass andere anders mit dem Werk umgehen. Aber es ist auch zu bezweifeln, dass dieses Werk wirklich im Dienst der Literatur stehen will. Die Intention scheint vielmehr zu sein, eine interessante Form der Interaktion zu schaffen. Der Text ist dabei nicht Ziel, sondern Mittel zum Zweck, wobei das Spiel mit der Text-Bild-Dualität natürlich ein medientheoretisches Bonbon erzeugt. Der Text könnte aber auch ersetzt werden durch alphanumerische Zeichen, die sich gar nicht zu Wörtern formen, wie es der Fall ist in Utterbacks Werk *Composition* aus dem gleichen Jahr, das die Live-Video-Aufnahme des Publikums in Kompositionen aus Asteriks, Kommas und einigen Buchstaben übersetzt (Abb. 7b).[65]

65 www.camilleutterback.com/composition.html

Während in Utterbacks Werken der Text in eine postalphabetische Form transformiert wird bzw. schließlich ganz ausscheidet, unterminieren andere Werke den Text nicht durch seine Verwandlung in Bild und Spektakel, sondern durch eine entsprechende Aufmerksamkeitsverschiebung. Beispiel dafür ist die interaktive Installation *RE:Positioning Fear* von Rafael Lozano-Hemmer aus dem Jahr 1997. Dieses Werk ist Kannibalismus der verdeckten Art, denn eigentlich verwandelt es Bild in Text und produziert selbst zudem eine Menge an Text (Abb. 8). Das Werk geht von Ängsten aus, die die Vergangenheit prägten und auf einem Wandbild an der Fassade des Grazer Zeughauses festgehalten sind: Heuschreckenplage, Pest und die Invasion der Türken. Diesen historischen Ängsten stehen aktuelle Ängste zur Seite, die in einem Internet-Chat von 30 internationalen Künstlern und Theoretikern diskutiert werden: globale Erwärmung, Aids, Terrorismus, ökonomische Gewalt, Überwachungsstaat, Genmanipulation und Flüchtlingsströme. Die Texte der Chat-Sitzung werden live auf die Wand des Zeughauses projiziert, das so zum ‹Buch der Angst› wird.[66] Um es zu lesen, muss man den ganzen Körper einsetzen. Der Interakteur bewegt sich, ausgestattet mit einem kleinen drahtlosen Sensor, vor der Wand des Zeughauses. Zwei leistungsstarke Lampen projizieren seinen Schatten auf die Wand, in dem der Text der Chat-Sitzung lesbar wird.

In *RE:Positioning Fear* geht es offenbar um die Beziehung zwischen Lektüre und physischer Bewegung, was verstanden werden kann als Angst vor dem Verlust des Textes. Der Text ist nur unter Körpereinsatz lesbar, die Situation gleicht dem anstrengenden Entziffern von Texten an Höhlenwänden im schwachen Schein der Kerze, deren Funktion hier der Schatten übernimmt. *RE:Positioning Fear* widerruft die Entwicklung zu immer mehr Bequemlichkeit – durch elektrisches Licht und Taschenbücher – im Zugang zum Text. Die modernen Ängste, die der Chat verhandelt, werden gelesen in einer Situation, die keine Kon-

66 Die Diskussionen der IRC Session sowie zusätzliche Einsendungen, Zitate und andere Texte findet man unter http://rhizome.org/artbase/2398/fear/repository.html. Für Projektbeschreibung und Video vgl.: www.lozano-hemmer.com/eproyecto.html und http://rhizome.org/artbase/2398/fear

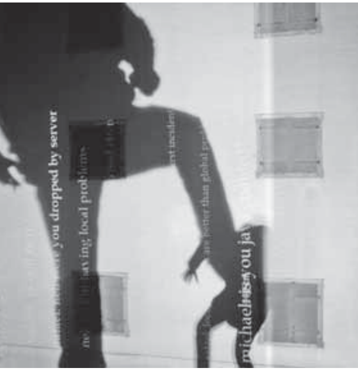



Abb. 8. Rafael Lozano-Hemmer: RE:Positioning Fear *(1997)*

trolle über den Text gewährt. Diese Angst ist freilich, wenn auch lange vergessen, recht alt. Neu ist vielmehr die Angst, dass das Interesse am Text verloren geht. Die Beziehung zwischen Lektüre und physischer Bewegung schafft eine Spannung zwischen Lesen und Spielen, die fragen lässt, in welchem Maß die Interakteure überhaupt lesen. Wie die Dokumentation zeigt, verlegen sich die meisten auf das Spiel mit ihrem Schatten, statt durch diesen die versteckten Texte zu entziffern. Die Obsession der Interakteure mit ihrem eigenen Schatten überschattet gewissermaßen die Textproduktion jener, die zur gleichen Zeit im Internet-Chat präsent sind. *RE:Positioning Fear* handelt somit weniger von der Angst, Text zu verlieren, als davon, dass er unwichtig wird.

Diese Angst ist hausgemacht. Da der Chat-Text vertikal in die Schatten projiziert wird, müssen die Interakteure ihren Kopf zum Lesen drehen, was das Unternehmen nicht erleichtert. Selbst dann ist der im Chat produzierte Text kaum im Zusammenhang zugänglich. Darüber hinaus lenkt der Sound, der die Interaktion begleitet, die Aufmerksamkeit vom Lesen auf eine andere Form der Rezeption. Die Installation schafft keine leserfreundliche Situation, sie nutzt den Text, um das Publikum zur Interaktion zu motivieren, lädt aber nicht wirklich zu genauer Lektüre ein. Die genaue Lektüre müsste faktisch in einem

zweiten Rezeptionsschritt erfolgen, wenn das Publikum zu Hause ins Internet geht und den Text des Chats auf der entsprechenden Website aufsucht. Dies wäre die zweite Stufe der Installation, in der die ausdauernde Lektüre der spielerischen Interaktion folgt, der physischen Interaktion mit der Installation also die kognitive mit dem Text.

Eine solche Doppelung der Rezeption verlangen auch andere Werke digitaler Kunst, die Text in postalphabetischer Form präsentieren und zugleich außerhalb der Installation den Zugang zum Text in seiner Originalform ermöglichen. Ein weiteres Beispiel ist die Installation *Text Rain* von Camille Utterback und Romy Achituv (1999): ein Spiel mit Buchstaben, die auf dem Bildschirm nieder«regnen» und auf der Silhouette des Publikums, das durch eine Kamera auf den Bildschirm projiziert wird, landen. Die Buchstaben formen sich zu Wörtern und repräsentieren die Zeilen eines Gedichts von Evan Zimroth, das in der Installation allerdings nicht wirklich rekonstruiert werden kann, sondern zur genauen Kenntnisnahme gesondert aufgesucht werden müsste. Ein anderes Beispiel ist die Textmaschine *Great Wall of China* von Simon Biggs (1996), der der Text aus Franz Kafkas Erzählung *Beim Bau der Chinesischen Mauer* zugrunde liegt, deren Lektüre erst den tieferen Sinn der Unsinnstexte eröffnet, die Biggs Textgenerator produziert.[67]

Wie nicht zuletzt die Erfahrung der *Text Rain*-Installation zeigt, gibt es gute Gründe für die Annahme, dass dieser zweite Rezeptionsschritt jeweils ausgeschlagen wird. Dies mag denn auch die wirkliche Angst sein, die *RE:Positioning Fear* zu Bewusstsein bringt: dass der Text seinen linguistischen Wert verliert und zum Ornament verkommt. Es wäre noch zu diskutieren, ob und inwiefern diese Aussicht tatsächlich zu fürchten ist, denn die Ankunft des Textes im Sinnlichen durch seine Entkoppelung vom Sinn kann im Paradigma der Präsenzkultur, von der im zehnten Kapitel die Rede sein wird, auch begrüßt werden. Ein Paradebeispiel für diese Verschiebung ist *Complete Works of W. S.* (2008) von Caleb Larsen, Student der Digital-Media-Abteilung der Rhode Island School of Design in Providence (USA). Larsen weist jedem Buchstaben eine bestimmte Farbe zu, nimmt eine digitale Fas-

67 Für eine ausführliche Besprechung beider Werke vgl. Simanowski 2009.

sung des gesamten Werks von Shakespeare und platziert für jeden Buchstaben ein Pixel in der entsprechenden Farbe auf einer Leinwand, Buch für Buch, von links oben nach rechts unten. Das Ergebnis ist ein umfangreiches pointilistisches Gemälde, gegenstandslos und dennoch repräsentativ. Ein dekoratives Bild, das auf Tiefe besteht dank des verinnerlichten Mediums Text; Shakespeares Werke auf einen Blick. Ein gegensätzliches Beispiel für den gleichen Vorgang ist *Every Word I Saved* von Cristobal Mendoza, ebenfalls Student der Rhode Island School of Design. In diesem Fall bewegen sich über den Screen (Zeile für Zeile, von links oben nach rechts unten) alle Wörter, die Mendoza am Computer von 2000 bis 2006 schrieb und speicherte (E-Mails, Textdokumente, Chats), in alphabetischer Ordnung. Da sich die Wörter nicht mehr zu Sätzen zusammenschließen, geben sie auch den Sinn nicht preis, den ihr Autor mit ihnen erstellte. Vielmehr präsentieren sie sich als das Wort, das sie sind, verwandeln sich zurück in einen Wörterbucheintrag – der allerdings seine Popularität durch die Häufigkeit seines Auftritts anzeigt. Dieser quantitative Aspekt suggeriert zugleich einen Medienwechsel, denn wenn für Sekunden das gleiche Wort über den Bildschirm rast, wird aus der Animation scheinbar ein unbewegliches Bild. In Mendozas Werk verwandelt sich der Text nicht in Sound, Image oder Bewegung, sondern in Statistik, die ihn jedoch gleichermaßen unlesbar macht.[68]

Lektüre oder Interaktion

Die interaktive Installation *Text Curtain* von Daniel Howe aus dem Jahr 2005 besteht aus einem Bildschirm voller Buchstaben in 14 Zeilen,

68 http://matadata.com/projects.php?id=1. *Every Word I Saved* ist zugleich ein Kommentar zum Thema gläserner Mensch (vgl. Kapitel 7). Das Projekt mag Wortvorlieben seines Autors offenbaren und erlauben, von der Nutzung bestimmter Wörter auch andere Vorlieben abzuleiten, erlaubt durch die Dekontextualisierung der Daten aber kaum hilfreiche Rückschlüsse über denjenigen, dessen gesamte Konversation hier öffentlich gemacht wird.

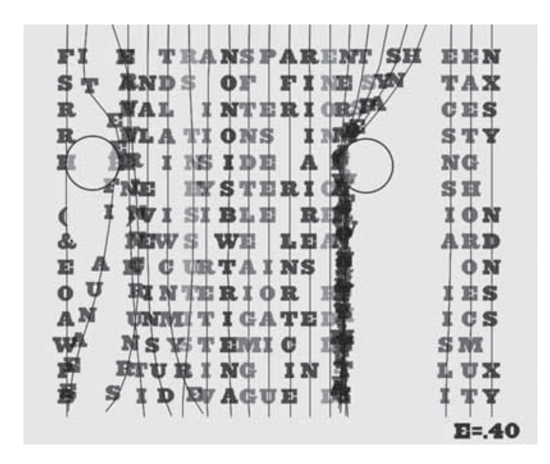


Abb. 9. Daniel Howe: Text Curtain *(2005)*

durch die sich vertikal 22 Linien ziehen (Abb. 9). Die Zeilen lesen sich wie folgt:

FINE TRANSPARENT SHEEN
STRANDS OF FINE SYNTAX
REVEAL INTERIOR SPACES
REVELATIONS IN MODESTY
HERE INSIDE A LONGING
FINE HYSTERICAL WASH
(IN) VISIBLE REFRACTION
& VIEWS WE LEAN TOWARD
EACH CURTAINS IRONS ON
OUR INTERIOR REVELRIES
AN UNMITIGATED PHYSICS
WAN SYSTEMIC DYNAMISM
PERTURBING IN ITS FLUX
BESIDE VAGUE DISPARITY

Vor dem Bildschirm befinden sich zwei Podeste mit Trackballs, die durch das Publikum bedient werden können. Diese Trackballs sind

faktisch die virtuellen Hände der Interakteure, mit denen sie den Textvorhang zur Seite ziehen können, denn die Bedienung der Trackballs bewegt auf dem Bildschirm zwei Kreise horizontal und vertikal, was die Linien wie die Strips eines Vorhangs zur Seite schiebt. Die Buchstaben, die zu diesen Linien gehören, vollziehen die Bewegung mit und schieben sich entsprechend zusammen. Dies führt zur Überlagerung der betroffenen Textsegmente und macht sie zunehmend unlesbar. *Text Curtain* imitiert somit die Physik eines Vorhangs aus 22 vertikalen Streifen mit der Besonderheit, dass der Vorhang nicht den Weg freigibt zu etwas, das hinter ihm liegt, sondern den Zugang zum Text verbaut, den er selbst präsentiert. Der Vorhang trennt nicht zwei Räume, er verkörpert selbst zwei Räume bzw. Situationen: Text als entzifferbare Mitteilung und Text als postalphabetisches Objekt.

Howe macht die Spannung zwischen Lektüre und Interaktion, die an *RE:Positioning Fear* deutlich wurde, zum eigentlichen Gegenstand seiner Installation. Sein Werk, so Howe, untersucht die Beziehung zwischen poetischem Text und Spiel und erzeugt einen Widerspruch zwischen dem Wunsch, den Text zu lesen, und dem Wunsch, ihn durch die Interaktion zu zerstören.[69] Die zunehmende Unordnung des *Text Curtain*-Systems führt, nach dem Erreichen einer bestimmten Schwelle der Unlesbarkeit, dazu, dass die oberste Zeile verschwindet und unten eine neue nachrückt. Dieser Vorgang erinnert an die Bewegung einer Schreibmaschine und lässt die Zerstörung des Textes als Produktion von Text erscheinen. Der Vorhang gibt insofern doch den Weg frei zu einem anderen Raum, und zwar zu sich selbst in neuer Gestalt. *Text Curtain* konfrontiert nicht nur mit der Spannung zwischen Lesen und Spiel, sondern ermöglicht die Lektüre (weiterer Textpassagen) nur über das Spiel. Die Installation ermahnt ihr Publikum somit zu einem disziplinierten Spiel, durch das erst die Lektüre ausgeweitet werden kann. Es verlangt vom Publikum ein lesendes Ansichhalten, bevor das Spiel mit dem Vorhang den Zugang zu weiterem Text eröffnet.

69 http://mrl.nyu.edu/~dhowe/textcurtain. Auf der Website befindet sich auch ein Link zu einer Videodokumentation sowie zu einem Demo-Applet, das erlaubt, die Installation mit der Maus online durchzuspielen.

Text Curtain gibt damit einen Ausblick auf die friedliche Koexistenz von Text und Effekt und ist, wenn man so will, das perfekte Symbol für den rituellen Kannibalismus, da der ‹Verzehr› des Textes neuen Text gebiert.

Diese Disziplinierung wird in anderen Installationen radikalisiert bis zur konzentrierten Arbeit oder Immobilisierung im Interesse der Lektüre. In Angela Veomotts Installation *Pulling Like Time* (2007) zum Beispiel präsentiert der Bildschirm vier Linien mit zusammengestauchtem, unlesbarem Text. Diese Text-‹Fäden› lassen sich durch ein reales Seil unter dem Bildschirm gerade ziehen, bis die Buchstaben eine erkennbare Form annehmen. Je länger der Interakteur am Seil zieht, umso mehr Textfäden auf dem Bildschirm entfalten sich, bis alle 16 Verse eines Gedichts entzifferbar zum Vorschein kommen.[70]

Während in *Pulling Like Time* die ausdauernde Tätigkeit Zugang zum Text verschafft, ist es in *Still Standing* (2005) von Bruno Nadeau und Jason Lewis die absolute Stille (Abb. 10).[71] Diese Installation registriert die Bewegung des Interakteurs vor den Bildschirm und koppelt sie mit dem Geschehen auf dem Bildschirm. Wenn der Interakteur vor dem Bildschirm entlanggeht, wirbelt er Buchstaben auf, die wie Staubmäuse am unteren Bildschirmrand lagern. Bleibt er längere Zeit bewegungslos stehen, bauen sich diese Buchstaben vor ihm auf und formen seine Silhouette auf dem Bildschirm mit folgendem Text:

> five chapters of addicting for my perpetual
> commotion bring my brain to a stop
> the inception of sedation is needed for the
> waves to break and the spin to reduce
> letters to literal the motionless moment
> hides for my sight to seduce.

Der Interakteur kann den stillen Moment genießen und über den Text nachdenken, wie es in der Projektbeschreibung der Künstler heißt. Be-

70 Beschreibung unter: www.angelaveomett.com/pullingliketime.html
71 http://stillstanding.keenk.com, für eine Videodokumentation siehe: http://stillstanding.keenk.com/vids/ss_480x270.mov

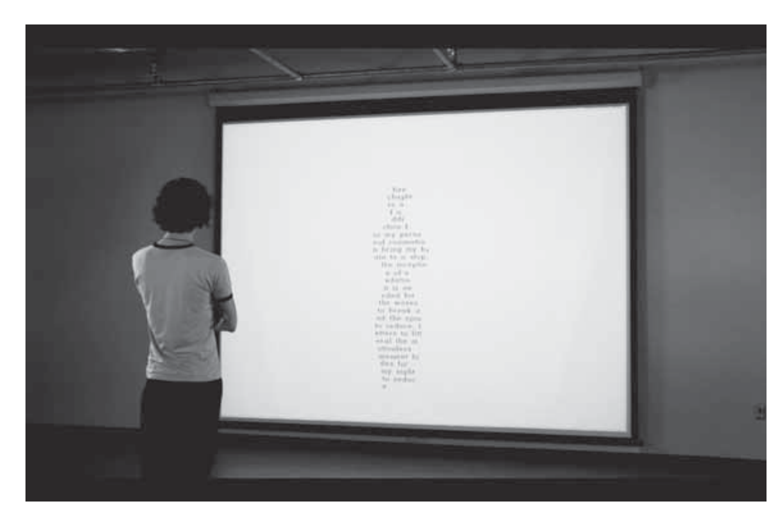


Abb. 10. Bruno Nadeau und Jason Lewis: Still Standing *(2005)*

wegt er sich erneut, fällt die Textsilhouette wieder zu Staubmäusen zusammen. Die mit Text gefüllte Silhouette kann natürlich im Sinne von Foucaults Diskurstheorie als Hinweis darauf verstanden werden, dass das Ich aus den Texten gemacht ist, auf die es sich einlässt. Aber es geht um mehr. Medientheoretisch betrachtet ist das Thema der Installation auch die kannibalistische Beziehung zwischen zwei Zeichensystemen: dem visuellen der Installation und dem linguistischen der Sprache. Interaktive Installationen – das illustrieren *RE:Positioning Fear* und *Text Rain* – sind der natürliche Feind jener Geduld, die nötig ist, will man sich ernsthaft auf einen Text einlassen. Das Schicksal des Textes in digitalen Medien ist daher oft seine Marginalisierung oder Transformation ins Postalphabetische, was, wie *RE:Positioning Fear*, *Text Rain*, *The Messenger* und *Listening Post* zeigen, auch dann geschehen kann, wenn der Text eine zentrale Rolle spielt. Im Gegensatz dazu verlangt *Still Standing*, innezuhalten und dem Text die Ehre zu erweisen, mit der er in jenen anderen Installationen nicht mehr rechnen kann. Folgerichtig kehrt die Installation die normale Logik interaktiver Kunst um, verlangt vom Publikum, noch stiller zu stehen als bei der Betrachtung eines Bildes.

Folgerichtig ist auch, dass der Text, der sich daraufhin zeigt, inhaltlich die Situation der Unrast reflektiert und zu jener Beruhigung ermahnt, die im Moment seiner Lektüre erreicht wurde. Auf paradoxe und clevere Weise nutzt *Still Standing* die neue Technologie, um die kulturelle Praxis einer alten zu üben.

Das Verfahren erinnert an Guy Debord, der Anfang der 1950er Jahre das Kino benutzte, um gegen das Überhandnehmen der Bilder zu protestieren. Das Kino, so Debord, war die Kathedrale der Moderne geworden, in der die Bilder vermittelt wurden, die nach dem Zweiten Weltkrieg immer stärker jene Rolle übernahmen, welche bis dahin vor allem dem Text zugekommen war: die Art und Weise zu bestimmen, wie Menschen empfinden, begehren und die Welt verstehen. Debord erklärte dem Kino den Krieg und führte ihn, indem er ikonoklastische Filme machte. Ein berühmt-berüchtigtes Beispiel ist *Hurlements en faveur de Sade*, ein 80 Minuten langer Film ohne Bilder und fast ohne Ton, bei dem nur ab und zu drei Stimmen ausdruckslos Sätze aus juristischen Texten, moderner Literatur und Zeitungen rezitierten. Während der Rezitation sah man einen weißen Bildschirm, ansonsten war der Bildschirm schwarz. Debord versuchte mit diesem Film, den gewöhnlichen Kreislauf der Bildzirkulation zu unterbrechen und ein kritisches Bewusstsein zu wecken. Das Fachwort für dieses Verfahren lautet Détournement: die zweckentfremdende Aneignung kultureller Gegenstände, Situationen, Räume oder Begriffe. Es erstaunt wenig, dass das Publikum der Premiere von *Hurlements en faveur de Sade* am 30. Juni 1952 nicht 80 Minuten still auf seinen Plätzen sitzen blieb. Nach weniger als zehn Minuten hatte es erzwungen, dass der Film gestoppt wurde. Ende der Vorstellung.

Still Standing übersetzt Debords Bildersturm in die Kritik hektischer Geschäftigkeit vor dem Bildschirm interaktiver Installationen. Nadeau und Lewis unterbrechen den Betrieb von Aktion und Reaktion, das Paradigma der Interaktion, das nicht nur die neue Religion der Kunst geworden ist, sondern auch fester Bestandteil der Erlebnisgesellschaft bzw. der *Gesellschaft des Spektakels*. Merkmal dieser Gesellschaft ist die Verdrängung des Textes, der Verlust des reflexiven, kontemplativen Lesens. Das Publikum einer interaktiven Installation dazu bringen, still

zu stehen, um Zugang zum Text zu haben, den Interakteur also in einen Zuschauer zurückzuverwandeln, ist Debords Handstreich vergleichbar, Kinobesucher zu zwingen, vor einem leeren Bildschirm Texte anzuhören. Die Installation fungiert wie ein trojanisches Pferd, wobei die Buchstaben, die sich in der modulierten Silhouette des Interakteurs aufreihen, die Soldaten assoziieren, die sich im Bauch des Pferdes drängen: Zum Vorschein gekommen, vermitteln sie im Reich des Feindes ihre ‹Botschaft›.

Die Ironie liegt darin, dass Nadeau und Lewis ein fast leeres Pferd nach Troja senden. Sie erneuern nicht den Text, sobald er gelesen wurde. Die Beobachtung der Augenbewegung des Interakteurs und die Ablösung der Textsequenz durch eine andere wären technisch kein Problem gewesen. Das Problem ist ein psychologisches. Würde das Publikum noch still stehen nach fünf, zehn, hundert Textsegmenten? Hätte es die Geduld für eine ganze Geschichte, wenn es dazu nicht einmal an irgendwas ziehen kann? Die Künstler wagen den Versuch nicht. Mit guten Gründen. Die Überlebensaussichten des Textes in so feindlicher Umgebung wie einer interaktiven Installation sind äußerst gering. Sie erhöhen sich, wenn der Text in einen doppelten Auftritt einwilligt: Wenn er sich auf der Oberfläche für das Spektakel der Interaktion hergibt, kann er vielleicht damit rechnen, dass Teile des Publikums auch zur Ebene der Lektüre vordringen, also das Gedicht aufsuchen, das *Text Rain* benutzt, oder die Website, auf der *RE:Positioning Fear* den eingesetzten Text archiviert. Dies heißt, die kognitive Interaktion mit den linguistischen Merkmalen des Textes nur hinter, neben oder in der körperlichen Interaktion mit seinen visuellen Merkmalen anzubieten. Es heißt, das Pferd nicht von innen öffnen, sondern auf die Neugier der Trojaner warten.

6. Ästhetik der Täuschung

Kunst des Betrugs

Die digitalen Medien bieten viele Möglichkeiten, die traditionellen Weisen der Kunstproduktion aufzubrechen. Im Kapitel 4 war zu sehen, wie Künstler das Web-2.0-Material im Sinne kommunikativer Readymades zu eigenständigen, sich fortwährend verändernden, ‹lebenden› Werken montieren. Eine weitere Form des künstlerischen Ausdrucks, die unmittelbar an das Internet gebunden ist, liegt in der Verkleidung des Künstlers als Geschäftsmann oder Politiker, um heimlich Kunst zu erzeugen. Kunst entsteht aus der Vortäuschung von Nicht-Kunst, wobei die unternommene Täuschung oft zugleich Basis politischer Subversion und Aufklärung ist. Die Begriffe für diese Aktionen im Spannungsfeld von Kunst und Nicht-Kunst lauten *Cultural Jamming* und *Cultural Hacking* und positionieren den Gegenstand deutlich in Opposition zum Modell der Präsenzkultur. Hier geht es noch um Deutung und weltanschauliche Positionsnahmen.

In den 1960er Jahren entstanden Formen des künstlerischen Ausdrucks, die viele traditionelle Verabredungen in Frage stellten. So negierte das Happening den Werkcharakter der Kunst und die Trennung zwischen Künstler und Publikum, und wenn Peter Handke 1968 in seinem Aufsatz *Für das Straßentheater, gegen die Straßentheater* ein Theater propagiert, das in der Öffentlichkeit agiert, ohne sich als Theater zu erkennen zu geben, wird sogar die Trennung zwischen den Bereichen Kunst und Nicht-Kunst aufgehoben. Kunst als Vortäuschung des Nicht-Fiktionalen hatte es freilich auch vorher gegeben. Das Spiel mit dem Realitätsbezug gehört zum Beispiel zur Tradition der Literatur, wie man von Herausgebervorworten weiß, die den dokumentarischen Wert eines fiktionalen Textes behaupten. Die neuen Medien haben diesem Spiel jeweils weitere Räume eröffnet. So inszenierte der künstlerische Leiter des Frankfurter Radiosenders Hans Flesch 1924 das Hörspiel *Zauberei auf dem Sender* als Panne während einer Live-Übertragung, de-

ren Zeugen die Zuhörer nun angeblich wurden. Performance-Künstler Chris Burden nutzte 1972 die Live-Übertragung eines Interviews mit einem kleinen Fernsehsender für einen TV-Hijack, bei dem er die Moderatorin als Geisel nahm und umzubringen drohte, sollte die Kamera abgeschaltet werden. Zwei Jahrzehnte später behaupten die Autoren des *Blair Witch Project*, ihr Film sei keine Fiktion, sondern zeige das zurückgebliebene Material dreier Filmstudenten, die in den Wäldern von Maryland auf mysteriöse Weise verschwanden. In allen drei Fällen basiert die Kunst darauf, dass der Vorfall als real deklariert wird.

Mit dem Internet ergeben sich zusätzliche Formen für die Kunst der Täuschung, denn im Cyberspace verschwimmt die Grenze zwischen fiktivem und realen Raum gänzlich: Jede Website ist zunächst einmal gleichermaßen unschuldig wie verdächtig. Einige dieser neuen Formen überschreiten im Internet die medieninterne Grenze zwischen ästhetischem (Webgalerien, Künstler-Websites) und nicht-ästhetischem Raum (Webshops, Web-Chats usw.), andere überschreiten die Grenze des Mediums, indem sie das Internet als Operationsbasis für Aktionen in der physischen Welt nutzen. In beiden Fällen wird die Grenze zwischen Kunst und Leben eingerissen.

Die Verwirrung beginnt, wenn der Multimediakünstler Keith Townsend Obadike als Teil seiner und Mendi Obadikes *black.net.art*-Aktionen im Projekt *Blackness for Sale* 2001 seine Hautfarbe im Internet-Auktionshaus eBay zum Kauf anbietet. Als Qualitäten der ‹Ware› mit der Nummer 1176601036 wurde unter anderem angepriesen die Möglichkeit, «black art» zu produzieren oder «critical essays or scholarship about other blacks» zu schreiben, sie sei gut «for making jokes about black people» und für «gaining access to exclusive, ‹high risk› neighborhoods». Sie wurde zugleich mit verschiedenen Warnungen versehen: «The Seller does not recommend that this Blackness be used while seeking employment», «The Seller does not recommend that this Blackness be used while making intellectual claims», «The Seller does not recommend that this Blackness be used while voting in the United States or Florida».[72] Obadikes Angebot, das mit dem Verhandlungsangebot von zehn Dollar begann, hatte nach sechs Tagen einen Kaufpreis von 152,50 Dollar erreicht, als die Versteigerung durch eBay wegen Unangemessenheit der Ware beendet wurde. Während dieser sechs Tage – und durch die entsprechende Aufmerksamkeit der Öffentlichkeit darüber hinaus – nutzte Obadike das Format des Online-Auktionshauses, um in der Sprache des Warenhandels die Vermarktung afroamerikanischer Identität zu thematisieren. Mit der Beendigung der Auktion durch eBay wurde der Nicht-Warencharakter des Angebots und dessen Eigenschaft als künstlerische Aktion bestätigt. Obadikes «Schock», dass ausgerechnet sein Angebot durch eBay – wo unter anderem «African exotica and Nazi paraphernalia» zu finden seien – abgelehnt wurde, und seine Überlegung, einen Anwalt hinzuzuziehen, war reine Show und Teil des Konzepts.

Weniger spektakulär, aber gleichfalls der Verbindung bzw. Vermischung von Kunst und Leben verpflichtet ist das *Desktop Theater* von Adriene Jenik und Lisa Brenneis, die 1997 den Chat Palace (thepalace.com) besuchen, um darin eine «Waiting for Godot»-Adaption aufzuführen. Palace eignete sich mehr als andere Chats dazu, da er seine Umgebung und Besucher visualisierte und die getippten Wörter durch Macintalk digital voice synthesis mit Roboter-Sound sprach. So konnten Jenik und Brenneis ihre Avatare in Palace regelrecht auftreten und ihren Text spielen lassen. Die anderen Chatter gerieten zufällig in die geheime Aufführung, wussten nicht, was vorgeht, fragten sich vielleicht, warum die beiden denn auf Godot warten, oder spielten, mit oder ohne Kenntnis des literarischen Bezugs, einfach mit. Der öffentliche Raum des Chat wurde somit zu jenem Straßentheater, das Handke 30 Jahre zuvor propagiert hatte, mit dem Unterschied, dass diese Straße im Internet selbst schon immer Bühne ist, auf der die Chatter sich darstellen, mehr oder weniger verkleidet durch falsche Angaben über die eigene Person. Jenik und Brenneis verdoppelten den theatralen Aspekt des Chats und erhoben ihn dadurch zum Thema.[73]

72 http://obadike.tripod.com/ebay.html

73 Das Desktop-Theater von Jenik und Brenneis wurde nach 1997 mit anderen Stücken fortgesetzt, vgl. die Projektbeschreibungen auf www.desktoptheater.org; für eine Selbstbeschreibung vgl. Adriene Jeniks Essay *Desktop Theater. Keyboard*

Eine beliebte Form des Betrugs im Dienste der Kunst sind Website-Fälschungen. So dokumentiert *Allyfarson.com* angeblich die Fahndung nach einer Serienmörderin in Kalifornien mit Polizeiberichten, Videos, Fotos vom Tatort, Aussagen von Bekannten der Opfer und der Gesuchten sowie einem Forum, auf dem sich die Leser über den Fall austauschen und ihre «Murder Theory» posten können. Einige bezweifeln dort auch, dass es Ally Farson wirklich gibt. Diese Leser beruhigt dann ein mit dem Fall befasster Kriminalbeamter oder die Mutter eines Opfers oder ein anderer Leser. Dergleichen Wahrheitsbeteuerungen sind freilich nicht mehr wert als die Erklärung einer Romanfigur, alles in dem Buch, deren Teil sie ist, beruhe auf Tatsachen. Niemand weiß, wer hinter den E-Mails steckt. Vielleicht sind all die anderen Leser im Forum nur verschiedene Decknamen der Projektleiter und man selbst die einzige reale Person weit und breit. Fakt ist, dass der Website ein Film der Hollywood-Company *Shadowman Entertainment* folgte, der Interviews enthält sowie Ally Farsons zurückgelassene Aufnahmen von ihrer Flucht und von den vielen Tatorten, die sie dabei zurücklässt. Der Film behauptet, so wie 1999 *The Blair Witch Project* und 1980 *Cannibal Holocaust*, ein Dokumentarfilm zu sein, und die gekonnt verwackelten und unterbelichteten Aufnahmen sowie die schauspielerische Leistung der Auftretenden unterstützen diesen Anspruch durchaus. Mehr jedenfalls als die Logik des Ganzen, das sich in dem Widerspruch verfängt, ein Snuff-Film sein zu wollen und zugleich auffällig unglaubwürdige Morde zu dokumentierten.

Eine populäre Form der Website-Fälschungen sind außerdem Webshops wie *Der kleine Kolonialwarenladen*, der angeblich Haushaltswaren, «Anziehsachen» und «Erotikzubehör» verkauft.[74] Auf einer solchen Website liest sich alles wie auf der Website eines richtigen Webshops, nur dass sich die Produktvorstellung etwas seltsam ausnimmt, die Unternehmensphilosophie etwas übertrieben daherkommt und die Fotos

Catharsis and the Masking Roundheads unter: http://muse.jhu.edu/journals/the_drama_review/v045/45.3jenik.html

74 www.kolonialwarenladen.de; als Beispiel im englischsprachigen Bereich siehe: www.airworld.net

der Mitarbeiter etwas zu gestellt oder zu gewagt aussehen, um wahr zu sein.

Der Dichter lügt nicht, denn er behauptet nichts, lautet eine frühe Wesensbestimmung von Literatur aus dem 17. Jahrhundert. In der Tat, es geht in der Literatur, anders als in nicht-literarischen Texten, nicht ausschließlich oder vorrangig um den Realitätsbezug, sondern immer auch um die Art und Weise, in der Realität dargestellt wird, also um das sprachliche Material. Genau dies ist auch das Thema der beschriebenen Projekte, die wegen der Vorspiegelung des Nicht-Fiktionalen als *Pseudo-Faction* bezeichnet werden können oder wegen ihrer Vortäuschung und Verspottung des Dokumentarischen als *Mock-Doc*. Auch hier geht es nicht primär um die Darstellung von Realität, sondern darum, bis zu welchem Grad das Publikum die Darstellung für realistisch hält. Dazu ist es nötig, die Kommunikationsform der Wirklichkeit glaubwürdig zu imitieren und stellenweise geschickt zu überziehen, so dass sich beim Leser unterschwellig ein Verdacht einstellt, der schließlich zur Gewissheit wird. Der intendierte Aha-Effekt ist ein sprachkritischer, denn der Leser wird sich plötzlich bewusst, wie Sprache im entsprechenden Realitätsfeld – des Webshops oder Kriminalberichts – funktioniert und instrumentalisiert wird. Angesichts dieser ästhetischen Strategie ist es freilich ein Bruch, wenn auf dem angeblichen Webshop *airworld.net* unter dem Stichwort «Economic Forcasting» der Satz erscheint: «The bourgeoisie cannot exist without constantly revolutionizing the instruments of production, and thereby the relations of production, and with them the whole relations of society.» Hier verrät die Sprache in doppeltem Sinn das Projekt. Sie vergreift sich so im Ton, dass man dies, will man im Paradigma der Sprache bleiben, als ‹schlechte Literatur› bezeichnen muss. Gleichwohl ist notwendig, dass es schließlich zu diesem Verrat kommt. Unverzichtbarer Bestandteil der Ästhetik der Täuschung ist die Entlarvung der wahren Natur des Projekts, die idealerweise vom Publikum selbst ausgeht. Denn nur wenn die Grenze zur Außenwelt, die diese Projekte überschreiten, am Ende wieder gezogen wird, kann die vorangegangene Überschreitung als solche sichtbar werden und das Projekt sich als Kunst entpuppen.

Konferenz als Performance

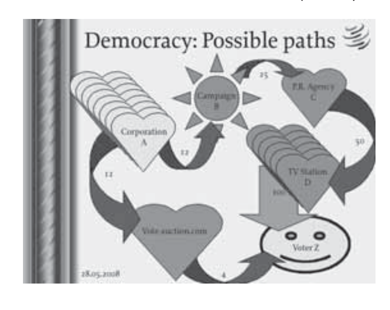
Politischer im Ansatz und spektakulärer in der Durchführung als die beschriebenen Website-Fälschungen sind die Täuschungsmanöver der Künstlergruppe The Yes Men, die in einem New-York-Times-Artikel als politisches Theater im Web beschrieben wird, das Internet, genauer: die gefälschte Website, aber eigentlich nur als Ausgangsbasis für ihre Operationen *außerhalb* des Web nutzt. Am Anfang der Aktion steht jeweils das geschriebene Wort, in Form einer URL. So führte die gefälschte Website der World Trade Organization www.gatt.org im Mai 2000 zu einer E-Mail-Anfrage des Center for International Legal Studies in Salzburg, ob Mike Moore, damaliger Direktor der WTO, auf einer Konferenz zur internationalen Rechtsprechung die Perspektive der WTO vorbringen würde. The Yes Men, die die falsche Website verwalten, e-mailen im Namen Moores, dieser sei verhindert, lasse sich aber gern durch Dr. Andreas Bichlbauer aus Wien auf der Konferenz vertreten. Die Organisatoren der Konferenz sind zufrieden, mit der WTO einen so illustren Teilnehmer auf die Liste setzen zu können. Es erstaunt kaum, dass Bichlbauers Vortrag keineswegs dem entsprach, was man von einem Vertreter der WTO erwartete.[75]

Die Provokation lag schon in den seltsamen Bildern, die Bichlbauer in seiner Power-Point-Präsentation benutzte: ein schlafender Arbeiter neben einer Maschine (als Beleg für die schlechte Arbeitsmoral der Italiener), Herzchen in einer Grafik zum Wahlsystem und eine Karikatur zur Erklärung wirtschaftspolitischer Prozesse (Abb. 11). Dass Bichlbauer vorschlägt, Wählerstimmen künftig direkt zu kaufen, statt den komplizierten Umweg über Wahlkampagnien und Medien zu gehen, dürfte das Publikum ebenso erstaunen wie Bichlbauers erbarmungslose Forderung und seltsame Analogie, wenn es um mehr Ausbeutung im Bananenhandel geht (The Yes Men 2004: 35):

> We must enforce a rational, economic-based approach to violence, an approach in which human emotions can have no place.
>
> Otherwise we are certain to be faced with a situation like in that Jerry Lewis movie, when there's that domino effect – the person slips on the banana. Behind that person is another person, and behind that another – and behind that one a table. On the table, there could well be a computer – perhaps a server maintaining the website of Chiquita. You can see the progression. *Any matter can lead to any other matter.* When the server goes down they lose a day's business receipts, the market value takes a tumble and it takes weeks or even months to recover.
>
> To put it more crassly: if we let even one single country pay extra for one single banana, it could open the floodgates – like a wine-drinker becoming a pothead and than graduating to heroin or becoming a coke fiend. When you see your relatives wandering toward you like zombies, you'll sure know you slipped on a banana peel!
>
> We must take our bananas seriously.

75 Für eine ausführliche Projektbeschreibung siehe www.theyesmen.org/en/hijinks/salzburg. Der erwähnte New-York-Times-Artikel von Barnaby F. Feder vom 7. 1. 2001 trägt den Titel *Word for Word/Tweaking the W.T.O.; The Long and Winding Cyberhoax: Political Theater on the Web.* Die Notizen und Bilder von Bichlbauers Vortrag befinden sich unter: www.theyesmen.org/wto/ppt/sld001.htm. Die Performance ist dokumentiert in dem 2003 bzw. 2004 erschienen Film bzw. Buch *The Yes Men. The True Story of the End of the World Trade Organization.* Ich beziehe mich im Folgenden zum Teil auf eine frühere, ausführliche Darstellung der Geschichte (einschließlich des gesamten E-Mail-Verkehrs) durch The Yes Men, die inzwischen nicht mehr online zugänglich ist.

Abb. 11: The Yes Men: WTO *(2000)*





Nach solchen Offerten und Vergleichen blieben die Konferenzteilnehmer nicht ohne Verdacht. Der Organisator schrieb am nächsten Tag an ‹Moores Sekretär›, man sei verwirrt über Bichlbauers Rede, vor allem was seine Position betrifft, dass die Italiener keine Arbeitsmoral hätten, dass man die Wahlstimmen dem Meistbietenden verkaufen solle und dass es Aufgabe der WTO sei, eine one-world culture zu schaffen (ebd., 46). Der Einspruch kam an der richtigen Stelle; man hätte also beruhigt sein können.

Aber The Yes Men wollten einen anderen Ausgang der Geschichte, und so ersann man einen Zwischenfall: Am Rande der Veranstaltung wird Bichlbauer eine Cremetorte ins Gesicht geschlagen. Die angeblichen Kollegen von der WTO nutzen diese Erfindung, um den Konferenzteilnehmern weitere Reaktionen zu Bichlbauer abzufordern. Ob seine Rede irgendeinen Anlass gegeben habe für einen solchen Angriff. Das Resultat erbringt nicht viel mehr, als dass einer der Befragten kundgibt: «The WTO rep. who spoke was the worst speaker at the seminar.» So lassen The Yes Men Bichlbauer an den Folgen der verdorbenen Torte sterben, um weitere Kommentare einzufordern (ebd., 49):

> Dear Delegates,
>
> We apologize for interrupting your holiday season with this most unpleasant announcement.
>
> Dr. Andreas Bichlbauer, who spoke on behalf of the WTO at the CILS conference in Salzburg on Oct. 27, and with whom many of you shared a pleasurable moment or two, has passed on. He succumbed yesterday, at 16:50 CET, to an infection thought to have been caught from the rotten pie which was hurled in his face after his Oct. 27 lecture.
>
> We feel sure that you understand the urgency now with which we ask you all to furnish us with any and all information you may have regarding this crime, which to this day remains wholly unsolved. Our only current lead is the «voter fraud» angle. Apparently Dr. Bichlbauer said something in his talk that enraged one of the delegates, so much so that said delegate has refused to speak with us, and has accused the WTO of «encouraging voter fraud.»

> «Encouraging voter fraud» is furthest from our wishes, of course, and we would like to hear from others who may have heard any statements by Dr. Bichlbauer, that could have been thus misconstrued. Until this subject is resolved we must proceed in the broadest possible manner. [...]

Die Geschichte nimmt Züge der Trivialdramatik an und prüft deren Brauchbarkeit unter höher Gebildeten. Die Angesprochenen – schockiert durch Bichlbauers Tod – senden, so berichten The Yes Men, entsprechende Kondolenzbekundungen und Kommentare. Rechtzeitig vor dem angesetzten Beerdigungstermin beendet die Lügengeschichte eine Aufdeckung, die selbst wieder Lüge ist. Die Delegierten werden informiert, dass Bichlbauer und seine Begleiter Betrüger waren, die zu einer Anti-Trade-Kabale namens The Yes Men gehörten. So wird Bichlbauer enttarnt, während die Enttarner die Teilnehmer der Salzburger Konferenz weiter hinters Licht führen. Und das Publikum von The Yes Men: die Besucher der Website, die Leser des Buchs, die Rezipienten des Films! Ist es möglich, dass die Herren in Salzburg den Herzchen und dem Ausrutsch-Comic auf den Leim gingen? Konnten sie Bichlbauers Ausruf «We must take our bananas seriously» wirklich ernst nehmen? Ist es denkbar, dass sie noch ernst blieben, als Bichlbauer nach seinem Vortrag Bananen im Publikum verteilte («amid jovial banter»)? Ist es glaubwürdig, dass Tortenschlachten zum Tode führen? Warum gibt es zum Konferenzorganisator Bob Hock, der sich als «Professor of Law at Marshall Law School in Chicago» vorstellt, im Internet nur auf der Website von The Yes Men einen Eintrag, nicht aber in jener Law School, an der er 2000 angeblich schon 18 Jahre lang war? Warum ist er nicht als Mitglied des Center for International Legal Studies gelistet, für das er die Konferenz organisierte? Warum heißt in der ursprünglichen Dokumentation von Bichlbauers Rede im oben zitierten Teil Chiquita noch Chevron, und warum fehlt dort der gesamte Absatz über die Drogenabhängigen und Zombies? Hat Bichlbauer diese Geschichte vor Ort erfunden und seinen Notizen angefügt? Wurde sie erst bei der Erstellung des Buchs erfunden und Bichlbauers Vortrag hinzugefügt? Ist der Betrug mit dem Bericht darüber wirklich schon zu Ende? Oder beginnt damit der Täuschung zweiter Teil?

Die Frage der Glaubwürdigkeit ist das poetische Prinzip dieser Art Kunst jenseits der Kunst. Noch die Aufklärung erfolgt als Lüge, wie schon Film- und Buchtitel – *The True Story of the End of the World Trade Organization* – suggerieren, denn wenn es gar kein Ende der WTO gibt, kann auch die Geschichte darüber nicht wirklich wahr sein. Das Publikum muss selbst entscheiden, bis zu welchem Grad es die vorgefundene Darstellung der Realität für realistisch hält. Was im Zeitalter der digitalen Manipulierbarkeit für jedes Foto gilt – dass es keinen Anspruch mehr erheben kann, die Realität zu repräsentieren –, gilt erst recht für textbasierte Dokumentationen. Die Mock-Doc, deren Enttarnung im Fall des Video-Blogs *Lonelygirl15* die einen erschütterte, die anderen kaltließ, lauert überall. Wie kann man annehmen, dass gerade eine Performance-Gruppe sich der Wahrheit verschriebe?! Wie kann man es nach einem derart ironischen Titel noch glauben? Die Botschaft von The Yes Men ist nicht die Wahrheit, sondern der Betrug, der an ihr in der modernen Gesellschaft täglich begangen wird. Die Rettung liegt nicht in der Aufdeckung der Wahrheit, die dann getrost nach Hause getragen werden könnte, sondern im Infragestellen aller Wahrheitsbehauptungen – einschließlich derer, die von The Yes Men stammen.

Die Pseudo-Faction ist Kunst, weil sie vorgibt, nicht Kunst zu sein, und ist damit nur so lange erfolgreich, wie sie nicht zu erfolgreich ist. Sobald die Gesichter der Yes-Men-Künstler allgemein bekannt sind, können diese nicht mehr als Nicht-Künstler auftreten. Die Yes-Men-Aktionen sind zugleich eine Fortsetzung von Marcel Duchamps Konzept, dass Kunst das ist, was Kunst in Frage stellt, bzw. zu Piero Manzonis Vorschlag, das als Kunst zu betrachten, was der Künstler dazu erklärt.[76] Das künstlerische Konzept von The Yes Men geht allerdings über die Subversion bei Duchamp und Manzoni hinaus, indem es nicht im kunstinternen Diskurs verbleibt, sondern den spektakulären Auftritt politisch funktionalisiert. Dies wird deutlich im berichteten WTO-Fall vom Oktober 2000 und ebenso im Fall der *Textiles of the Future*-Konferenz ein Vierteljahr später im finnischen Tampere, wo Bichlbauer

76 Vgl. Manzonis *Living Sculpture* von 1961, in der er Galeriebesucher durch seine Unterschrift auf der Haut zu Kunstwerken erklärte.

(der eigentlich Andy heißt und diesmal als Dr. Hank Hardy Unruh [sic!] auftrat) die Eröffnungsrede hielt (die Einladung dazu kam wieder über die falsche Gatt-Website), in der er als Mittel der besseren Überwachung der Arbeiter in den Sweatshops das «Employee Visualization Appendage» (EVA [sic!]) vorstellte: einen Monitor am Ende eines ein Meter langen luftgefüllten Textil-Phallus, der plötzlich unter dem Anzug des falschen WTO-Vertreters hervorkam, als dessen Begleiter, Mike, daran zog.[77] Und wieder passiert das Unglaubliche: Das Publikum, so heißt es, antwortet mit enthusiastischem Applaus, und Konferenzleiter Dr. Huuskonen, der später informiert wird, dass Dr. Unruh ein Betrüger war, weigert sich, so informiert The Yes Men seine Leser, dies zu glauben, und zwar mit den unglaubbar doppeldeutigen Worten: «But he was so polite! And he had such a very large presentation!» (ebd., 108).

Die Performances von The Yes Men sind nicht nur eine Art verdecktes Straßentheater, das der Repräsentationskultur des Stadttheaters entkommt, sie sind auch eine raffinierte Weiterführung des Interaktionsgebots, das die Zuschauer gewissermaßen auf die Bühne holt, ohne dass diese es bemerken würden. Eine The-Yes-Men-Performance ist zugleich eine Auseinanderziehung der theatralen Situation. In einer ersten Phase (Kontakt über falsche Website) wird die Textproduktionssituation erzeugt (Konferenz in Salzburg oder Tampere) und der ‹Kerntext› hergestellt. In Phase zwei (auf der ‹Straße›) wird der Text gespielt vor einem Publikum, das nichts von der geschaffenen theatralen Situation weiß und genau deswegen zu ihrem Bestandteil wird. Phase drei (Endherstellung des Textes) verbindet den Kerntext mit anderen Texten (E-Mails, Situationsbeschreibung, Zeitungsnotizen) zu einer Geschichte, die in einer ‹posttheatralen› Konstellation per Website-, Film- oder Buchdokumentation erzählt wird. Die Rezipienten dieser Mock-Doc-Geschichte wissen sich als Publikum, sind aber, insofern sie der erzählten Geschichte auf den Leim gehen, selbst wieder Teil der Inszenierung.

77 www.theyesmen.org/en/hijinks/tampere

Manipulation und Aneignung

Die politische Subversion der Täuschungsspektakel von The Yes Men gehört zum *Cultural Jamming*, von dem in Kapitel 3 schon kurz die Rede war. Der Begriff wurde populär durch Mark Derys Essay *Culture Jamming: Hacking, Slashing and Sniping in the Empire of Signs* (1993) und Kalle Lasns Buch *Culture Jam. The Uncooling of America* (1999). Das dahinterstehende Konzept der Umdeutung und Aneignung kultureller Phänomene lässt sich rückverlängern in die 1960er Jahre zum Konzept des Détournement, mit dem die Situationistische Internationale um Guy Debord die scheinbar natürliche Logik bzw. scheinbar logische Natur von Situationen destruierte.[78] Ein schönes Beispiel dafür ist eine Aktion der Londoner Künstlergruppe King Mob, die 1968 zur Weihnachtszeit als Weihnachtsmann verkleidet in Kaufhäuser ging und Spielzeug direkt aus dem Regal heraus an die anwesenden Kinder verschenkte, die dann natürlich staunten, dass sie die Geschenke zurückgeben mussten und der Weihnachtsmann verhaftet wurde. Ein berühmtes Beispiel aus den Zeiten des Internets, bei dem ebenfalls Kinder zu ‹Opfern› der Subversionshandlung werden, ist die Aktion der *Barbie Liberation Organization*, die 300 Barbie- und GI-Joe-Puppen

78 Die Bezüge zu Debord und zu den Situationisten findet man sowohl in den Theorien des *Cultural Jamming* wie in der Diskussion des stärker auf die digitalen Medien orientierten *Culture Hacking*, das zum Teil direkt aus dem Situationismus heraus erklärt wird, wie zum Beispiel bei Liebl/Düllo/Kiel 2004. Mit den Situationisten und Debords Thesen zur Gesellschaft des Spektakels wird unter Aussparung Adornos insgeheim auch das Konzept der Kulturindustrie weiter diskutiert, das wegen seiner problematischen Vereinfachungen und Rezeptionsgeschichte ansonsten in der aktuellen Theoriebildung kaum eine Rolle spielt. Ein weiterer Bezugspunkt für den hier diskutierten Gegenstand ist *tactical media*, worunter die Nutzung der neuen Technologien zu verstehen ist in einer temporären Koalition aus Künstlern, Designern, Aktivisten, Theoretikern und Kritikern (Meikle 2002). Das Konzept der *tactical media* als *resistent media* wurde vom *Critical Art Ensemble* in Büchern wie *The Electronic Disturbance* (1994), *Electronic Civil Disobedience & Other Unpopular Ideas* (1996) und *Digital Resistance: Explorations in Tactical Media* (2001) ausgearbeitet (www.critical-art.net/books).

kaufte, deren integrierte Tonbänder vertauschte und in die Regale der Spielzeuggeschäfte zurückschmuggelte. Die Kinder hörten dann eine Barbie mit GI Joes Soldatenstimme «Trupps attack!» oder «Vengeance is mine!» rufen und einen GI «I love shopping!» oder «Let's plan our dream wedding!» lispeln. Die *Barbie Liberation Organization* hinterließ bei ihrer Operation am Körper des ‹Patienten› eine Telefonnummer, unter der die Anrufer über die Ziele der *Barbie Liberation Organization* – die Humanisierung von Kinderspielzeugen und der Kampf gegen geschlechterspezifische Stereotype – aufgeklärt wurden, sowie den Aufruf, den lokalen TV-Sender zu informieren.

Der eigentliche Erfolg der Aktion war die Aufmerksamkeit der Medien, deren Obsession mit dem Spektakulären so für die eigenen gesellschafts- und medienkritischen Ziele genutzt werden konnte. Die *Barbie Liberation Organization* ging, wie ‹richtige› Guerillagruppen und Terroristen, einen impliziten Pakt mit den Medien ein, die zwar potentiell zum Feindbild gehörten, deren Berichterstattung man aber bei der Feindbekämpfung dringend benötigte.[79] Die angewandte Gewalt ist in diesem Fall freilich von recht milder Form und liegt noch unter dem Tatbestand des Diebstahls, da die ins Regal zurückgestellte manipulierte Ware zuvor bezahlt worden war. Das Geld dafür kam von ®™ark (gesprochen: art mark, gebildet aus: «Registered Trademark»), einem eingetragenen Online-Unternehmen, das Ideen für kulturelle Sabotageakte sammelt und Sponsoren für deren Realisierung organisiert. Die Projekte auf der ®™ark-Website (www.rtmark.com/projects), die mit Aktivismuskategorien versehen sind wie Anticorporate Action, Gender and Sex Politics, Homeland Security, Human Rights, Independent Media, zielen etwa auf die Erstellung einer gefälschten Wahlkampf-Website für George W. Bush[80] oder propagieren

79 www.sniggle.net/barbie.php

80 Die Website war zu finden unter www.gwbush.com. Die Gegenwehr der Bush-Wahlkampagne 1999 bestand darin, alle denkbaren mit dem Namen Bush verbundenen Domain-Namen aufzukaufen und als Aliases für die offizielle Bush-Site einzusetzen, mit dem absurden Resultat, dass schließlich selbst Sites wie www.bushblows.org oder www.bushsucks.com zu Bushs offizieller Wahlkampf-Site führten.

das Einschmuggeln homoerotischen Inhalts in das Video-Game *Simcopter*.[81]

Eine Sonderform des Détournements ist die Umdeutung und Aneignung im Prozess der Rezeption, die vor allem von Michel de Certeau und Vertretern der Cultural Studies theoretisiert wird. Diese Perspektive radikalisiert die Ansicht der Rezeptionstheorie um Wolfgang Iser und Stanley Fish, dass die Leser bei der Bedeutungsgenerierung aktiv beteiligt seien, zur privaten, innerlichen Subversion. Demnach sind die Rezipienten keine willenlosen Konsumenten ausgesandter Botschaften, sondern nehmen den Gegenstand der Rezeption «wildernd», so Certeau, im Rahmen eines spezifischen Encoding-Decoding-Modells, so Stuart Hall, in Besitz. Die Perspektive der produktiven Rezeption erfreut sich in der aktuellen Theoriebildung großer Beliebtheit und wird unter den Stichworten des «semiotischen Guerillakriegs» und «kreativen Missbrauchs» gern zum neuen Widerstandsmodell ausgebaut. Dahinter verbirgt sich in nicht geringem Maß eine Romantisierung des Publikums – als führe jeder seinen eigenen semiotischen Partisanenkampf gegen die Zumutungen der Kulturindustrie –, die das Gewissen des Intellektuellen in postideologischer Zeit beruhigen mag. Andererseits – und von der Seite der Produktion betrachtet – kommt es in der Tat zu einem «kreativen Missbrauch», wenn Bichlbauer als angeblich seriöser Konferenzteilnehmer die Textsorte Vortrag durch völlig unpassende Illustrationen und Vergleiche unterminiert. Die Anfängerprosa, die das Publikum sicher vermutete, als es vom Dominoeffekt der Bananenschale zu Alkoholikern und Junkies geführt wurde, ist in Wirklichkeit eine raffinierte Attacke, die sich, so wie Guerillakämpfer in die Berge, immer wieder in die Sicherheit der üblichen Konferenzsprache zurückzieht, um plötzlich erneut zuzuschlagen: mit der Bezeichnung des «Consumerism» als ultimativer Form der Demokratie oder des Parlaments als tödlich für das Konzept der Verbraucher-Demokratie. Was

81 Dazu erhielt 1996 ein entsprechender Programmierer 5000 Dollar. 80 000 Kopien des infizierten Video-Games wurden verteilt, bevor das Unternehmen, Maxis Inc, auf den Eingriff aufmerksam wurde und dem Programmierer kündigte. Vgl.: www.rtmark.com/legacy/simcopter.html

völlig misslungen erscheint, ist geradezu genial, versteht man den Text nicht mehr als Vortrag, sondern als das Détournement eines Vortrags. Der schlecht geschriebene Konferenzbeitrag wird dann zu einem interessanten Bubenstreich, wenn nicht gar kleinen literarischen Meisterstück.[82]

Eine vergleichbare Aufwertung – von Mainstream-Culture zu engagierter Kunst – erfolgt durch den kreativen Missbrauch im Bereich der Computerspiele. Die Modifikationen, die von Computerspielern an Computerspielen vorgenommen werden, wurden in Kapitel 3 schon erwähnt unter dem Stichwort *Modding*: der Eingriff in die Hard- und Software eines Computerspiels, der vom Spielhersteller nicht intendiert war und der ursprünglichen Absicht entgegenläuft. Das *Modding*, das dort von den Fans ausgeht, kennt allerdings auch eine künstlerische Variante, die von den Kritikern des Computerspiels ausgeht. Sie zielt nicht darauf, die Grenzen des Computerspiels auszuweiten, sondern darauf, ihm durch kritische Eingriffe deutlich Grenzen zu setzen.

Die Intervention beginnt auf der Spielerebene ganz ohne Zugriff auf den Programmcode. So logt sich Joseph DeLappe ins Online-Shooting-Game *Medal of Honor: Allied Assault Online* unter den Namen verschiedener ‹Kriegspoeten› ein und tippt deren Gedichte über und gegen den Krieg in die Sprechzeile, spielt im Ego-Shooter *Quake* eine Szene aus der Soap *Friends* nach und inszeniert die TV-Debatten zwischen den Präsidentschaftskandidaten George W. Bush und John Kerry in *Battlefield Vietnam*. Der künstlerische Aspekt und pädagogische

82 Ein vergleichbares Détournement öffentlicher Rede ist das Projekt *Deutschland 2* der Theatergruppe Rimini Protokolle: die Live-Kopierung der Bundestagssitzung vom 27. Juni 2002. Die aus Berlin übertragenen Reden der Abgeordneten wurden durch Laienschauspieler simultan nachgesprochen, die damit faktisch ihre Repräsentanten repräsentierten und sich deren Texte, ohne diese inhaltlich zu verändern, aneigneten. Die Angst vor der Entblößung der politischen Texte (ihrer routinierten Substanzlosigkeit) durch ihre bloße Verdoppelung und Dekontextualisierung drückte sich in der Entscheidung des Bundestagspräsidenten aus, die Nutzung des ehemaligen Plenarsaals in Bonn für diese Performance zu verbieten.

Erfolg solcher ‹Kommunikations-Kidnappings› bleibe dahingestellt. Wenn rohe Gewalt auf einen Heiratsantrag trifft, ergibt sich schon eine komische Situation, in der die kampfbereiten Gegenspieler mitunter sogar vom Gebrauch ihrer Schusswaffe absehen. Am Ende aber verbieten sie sich die feindliche Übernahme ihrer Kommunikationsebene, belehren den Eindringling, dass dies ein Kampfspiel ist, und haben, wenn dieser sie über die psychologischen Folgen von Gewaltspielen aufklären will und sich gar noch als Künstler zu erkennen gibt, keinerlei Mitleid mehr.[83]

Weniger ‹Feindkontakt› erlebt Feng Mengbos, dessen auf der Documenta XI gezeigtes *Q4U* (2002) den Ego-Shooter *Quake III Arena* (bzw. *Q3A*) so verändert, dass jede Person nun Fengs Gesicht erhielt, was an die Clone-Armee in Andy und Larry Wachowskis Film *Matrix* (1999) erinnert, aber auch an Duchamps *L. H. O.O.Q.* Auch das auf der Whitney Biennale 2003 gezeigte *Velvet Strike* (2002) von Anne-Marie Schleiner, Joan Leandre und Brody Condon beruht auf einem kommerziellen Readymade.[84] Das Werk moduliert den kommerziellen Multi-User-Online-Shooter *Counter Strike*, indem es den Spieler, statt auf seine Gegner zu schießen, Graffiti an die Wände sprühen lässt, wobei die Spieler durch eine spezielle Software auch eigene Graffiti herstellen und einsetzen können. Die *Velvet Strike*-Website ruft zudem zu friedlichen Demonstrationen innerhalb des *Counter Strike*-Games auf, zum Beispiel durch die Formierung der *Counter Strike*-Avatare in Gestalt eines Herzens mit der Botschaft «Love and Peace» und der Weigerung, feindliche Schüsse zu erwidern, worauf *Counter Strike*-Spieler mit Hassbotschaften reagierten. *Velvet Strike* repolitisiert das Spektakel des Ego-Shooters als Graffiti-Aktion, was, wie die Künstlerin erklärt, auch als Reaktion auf Bushs «War on Terrorism» zu verstehen ist.[85]

Eine andere Richtung nimmt das Détournement im Falle von Tom Betts *QQQ* (2002), das ebenfalls den Ego-Shooter *Quake* modifiziert, allerdings nicht erfahrbar für die Spieler, sondern nur für die Besucher einer entsprechenden Ausstellung. *QQQ* hackt in das Online-Spiel *Quake* und präsentiert auf der Leindwand live eine verzerrte Ansicht des Spielraums und -geschehens; der Realismus der *Quake*-Landschaft verwandelt sich in abstrakte Formen, die Aktionen der Spieler hinterlassen verwaschene Bewegungsspuren, ohne dass diese um ihre neue Rolle im Ausstellungskontext wüssten. Auch Alison Mealeys *Unrealart*-Werke generieren ästhetisch reizvolle Gebilde aus einem Ego-Shooter, in diesem Fall *UnrealTournament*. Mealey hält die Positionen der Spielfiguren im Spielraum sowie die erfolgten Tötungen durch farbige Kreise fest und verbindet diese im Sekundenabstand miteinander. Ihr Ziel: die Produktion von Schönheit aus etwas, das nichts mit Schönheit zu tun hat (2005).[86] Ebenfalls auf eine Befriedung von *UnrealTournament* zielt Mathias Fuchs' und Sylvia Eckermanns *fluID-arena of Identities* (2003). Hier wird der Ego-Shooter so modifiziert, dass die Perspektive der ersten Person durch die distanzierte der dritten ersetzt ist und einen Avatar erfordert, der allerdings nicht auf die Jagd nach Feinden geht, sondern faktisch auf die Suche nach sich selbst. Jedes Mal, wenn der Avatar einen Fluss oder See durchquert, verändert sich sein Äußeres, und wenn er einem anderen Avatar begegnet und die Waffe auf ihn hält, übernimmt er einen Teil von dessen Identität (z. B. ein Kleidungsstück). Rimbauds Satz «Ich bin ein anderer», der im Spiel zitiert wird, zeigt an, dass es Fuchs und Eckermann mit dieser Modding-Aktion um die Thematisierung von Identitätskonstruktion und Fremdsteuerung geht (Wenz 2006: 104 ff.).

Die Transformation eines kommerziellen Produkts der digitalen

83 www.delappe.net. Vgl. den New-York-Times-Artikel über die Quake/Friends-Performance vom 3. 3. 2003 (http://query.nytimes.com/gst/fullpage.html?res=9C0CE3D71E3CF930A35750C0A9659C8B63). Auf offenere Ohren stieß DeLappe naturgemäß mit seinem Nachspielen von Mahatma Gandhis Salz-Marsch nach Dandi in *Second Life*, wo sein unverkennbarer Gandhi-Avatar freundliche Neugier erregte und sogar eine Gruppe von treuen Begleitern schuf (DeLappe lief die 240 Meilen des originalen Marsches auf einem Laufband vor dem Computer; seine Begleiter in *SL* bewegten sich, wie üblich für *SL*, per Tastatur vorwärts).

84 www.opensorcery.net/velvet-strike

85 www.opensorcery.net/velvet-strike/about.html

86 www.unrealart.co.uk, für Bilder und eine genaue Erklärung des Verfahrens vgl. das Interview mit Alison Mealey in dichtung-digital 2/2005 (www.dichtung-digital.org/2005/2-Mealey.htm).

Medien in ein kritisch-reflexives Kunstwerk ist eine beliebte Form des Détournement im Kontext des *Hacktivism* (aus «Hacking» und «Activism») und des *Artivism* (aus «Art» und «Activism») in und außerhalb der digitalen Medien. Ein stärker formalistisches Beispiel ist Cory Arcangels *Super Mario Clouds* (2002),[87] das vom klassischen Video-Game *Super Mario Brothers* (1985) nur die Wolken übrig lässt. Arcangels *Super Mario Clouds* wurde verglichen mit Robert Rauschenbergs *Erased de Kooning Drawing* (1953), einem Kunstwerk, das in der Übermalung eines Gemäldes von Willem de Kooning besteht (Tribe/Jana 2006: 28). Der Vergleich bezeugt das berechtigte Bemühen, solcherart Phänomene in den digitalen Medien an die moderne avantgardistische Kunst anzuschließen. Trotzdem hinkt er, denn Arcangel kreiert nicht Kunst durch die Vernichtung von Kunst, sondern durch die Verwandlung eines Computerspiels. Es erfolgt also ein Wechsel aus dem System der Unterhaltungsindustrie in das System der Kunst. Dieser Wechsel der Modding-Projekte äußert sich zum Teil auch räumlich, wenn *fluID* zum Beispiel in einer Galerie als dreiteilige Installation gezeigt wird, mit der drei Besucher aus bequemen Sesseln heraus interagieren können. Der bemerkenswerte Aspekt dieser Verwandlung liegt zugleich darin, dass die Rezeption des Zielprodukts die Vertrautheit mit dem Ausgangsprodukt zum tieferen Verständnis voraussetzt und somit auf ganz eigene Weise eine Brücke zwischen ernster und Unterhaltungskunst herstellt.

Das konterrevolutionäre Gegenmittel zum Détournement heißt *Rekuperation* (frz. Beschlagnahme, Wiedererlangung), das die Subversion des Détournements isoliert, durch Rekontextualisierung banalisiert und in die bestehende Struktur reintegriert; ein Détournement des Détournements mit umgekehrten Vorzeichen. Die Rekuperation beginnt im Grunde, wenn die Medien eher über das spektakuläre Ereignis berichten als über seine politischen Hintergründe, und sie beginnt gewissermaßen schon im Hauptquartier des Détournement, wenn auf der ®™ark-Website die Kommentar-Sites zu den Projektideen mit URLs für den Kauf von Appetitzüglern und Viagra überschüttet werden.

87 www.beigerecords.com/cory/21c/21c.html

*** Bitte 1 Zeile einbringen ***

Das Problem der Rekuperation ist auch den Hackern wohlbekannt. Mit jedem Hack, so die Erkenntnis, verschwindet die Möglichkeit zu hacken; das Schicksal des Hacks ist, als Standardapplikation zu enden (Pias 2002: 263). Diese Erfahrung mussten schon die Dadaisten machen, als das Publikum sich an ihre unter dem Decknamen eines literarischen Abends inszenierten Spektakel gewöhnt hatte und gerade wegen des zu erwartenden Skandals erschien. Das Spektakel und die «Heiligkeit des Sinnlosen», die Raoul Hausman in seinem *Pamphlet gegen die Weimarische Lebensauffassung* 1919 apostrophierte, richteten sich ursprünglich gegen das klassizistische Sinnparadigma der bürgerlichen Kultur und waren damit durchaus erfolgreich. Im Rückblick aus der Gegenwart der Erlebnisgesellschaft, die das Spektakel als Unterhaltungsmittel fest in ihre Spaßkultur integrierte, erscheint dieser Erfolg auch als Verhängnis. Schon vor 40 Jahren mahnte Guy Debord deswegen zum Kampf gegen die *Gesellschaft des Spektakels*, den er vor 20 Jahren im Grunde als verloren ansah, als er in den *Kommentaren zur Gesellschaft des Spektakels* (1988) festhielt, dass das Spektakel die Wirklichkeit radioaktiv verseucht und die «spektakuläre Macht» eine Generation erzeugt habe, die ihren Gesetzen gefügig sei. Im Grunde ist die ganze Gegenwartskultur von der Rekuperation infiziert, weswegen es auch so schwer ist, überhaupt noch avantgard zu sein – denn wogegen sollte man verstoßen? – oder politisch wirksam – denn welche Botschaft wäre noch glaubwürdig?

Ein anschauliches Beispiel der Rekuperation ist die Produktion der *Dreigroschenoper* – mit ihrem berühmten Spruch «Was ist der Einbruch in eine Bank gegen die Gründung einer Bank» – aus den Mitteln einer Bank (Klaus Maria Brandauers Inszenierung 2006 im Berliner Admiralspalast wurde von der Deutschen Bank finanziert). Dies zeigt, wie sehr sich die Dinge geändert haben und wie gelassen – oder zynisch – man mit den Fragen der Kunst umzugehen gelernt hat. Allerdings sind längst nicht alle die Schule des postmodernen Laisser-faire durchlaufen. Und da einige davon trotzdem in der Nähe solcher Theater wohnen, werden die Dinge der Kunst andererseits auch wieder alles andere als leichtgenommen. So entschied, zeitgleich zu Brandauers Inszenierung im September 2006, die Intendantin der Deutschen Oper,

Hans Neuenfels' Inszenierung der Mozart-Oper *Idomeneo* abzusetzen, weil das Landeskriminalamt nach einem anonymen Anruf und einer Gefährdungsanalyse von Terrorismusgefahr sprach. Der anonyme Anrufer hatte Einspruch dagegen erhoben, dass in der Inszenierung die drei Religionsstifter Jesus, Buddha und Mohammed enthauptet und ihre Köpfe als Trophäen auf Stühlen ausgestellt werden. Eine konkrete Terrordrohung lag zwar nicht vor, aber man erinnerte sich noch gut an den Streit um die Mohammed-Karikaturen in der dänischen Tageszeitung *Jyllands-Posten* ein Jahr zuvor, der ja tatsächlich zu Gewaltaktionen gegen dänische Einrichtungen in der islamischen Welt führte sowie – was man damals noch nicht wusste, aber seit Salman Rushdie ahnen konnte – zu Mordanschlägen gegen die Zeichner (denen Kurt Westergaard, einer von ihnen, am 12. 2. 2008 nur knapp entkam).

So unternahm die Kunst einen präventiven Kniefall vor dem Leben, das, in Gestalt islamischer Religiosität, der ausufernden Skandalästhetik westlicher Kultur plötzlich wieder klare Grenzen setzte. Zwar sprach sich die Politik auf höchster Ebene für die Freiheit der Kunst und die Wiederaufnahme der Inszenierung in den Spielplan aus; seitdem ist aber die Rezeption bestimmter Kunst zu einem Gefahrenmoment geworden, das beim Publikum Angstfieber vor Bombenanschlägen und bei den Kunstschaffenden Angst vor Attentaten hervorruft. Das räumliche Aufeinandertreffen der Kulturen und die Globalisierung der Kommunikation führen dazu, dass künstlerische Freiheit wieder in Frage gestellt wird und Kunst, wie lange nicht mehr, mit Gefahren verbunden ist – und zwar nicht nur für die Künstler, sondern nun auch für das Publikum.[88] Der selbstgefällige Konsum von Kunst in der westlichen Welt, der durch die Avantgarde nie nachhaltig gestoppt werden konnte und durch die Spaß-Guerilla (von Dada über Sponti bis zu The Yes Men) nur aufregender wurde, trifft in den Repräsentanten der nicht-

88 Gefahr besteht selbst für die Namensvetter, wie der Fall Westergaard zeigt. Einem Bericht der F.A.Z. vom 18. 3. 2008 zufolge (über den Streit um die Veröffentlichung des Anti-Islam-Films *Fitna* des holländischen Rechtspopulisten Geert Wilders) sollen in Dänemark 80 Menschen mit dem Namen Westergaard unter Polizeischutz stehen.

westlichen Welt auf seine wirklichen Herausforderer und wird zum Bekenntnis zu den Werten der Demokratie durch die Unerschrockensten unter dem Publikum.

Diese Werte sind zuletzt auch Errungenschaften einer Kunst, die die Grenzen des Tolerierbaren immer wieder in Frage stellte. Einschlägiges Beispiel dafür ist Dada, der spektakuläre Bürgerschreck nach dem Ersten Weltkrieg und Urvater aller Happenings und Fluxus-Aktionen. Die Dadaisten hätten gewiss kein Problem damit gehabt, die Religionsführer auf der Bühne nur mit ihren abgeschlagenen Köpfen Platz nehmen zu lassen. Aber so weit war das Publikum damals noch nicht, als schon die minnesängerische Anbetung einer kopflosen Schneiderpuppe – durch Walter Serner am 9. April 1919 im Züricher «Saal zur Kaufleuten» – zu Saalschlachten führte.[89] Der Erfolg des dadaistischen Spektakels ist, wie gesagt, nicht unproblematisch. Im Clash der Kulturen stellt sich die Sachlage allerdings wieder anders dar, wenn das Spektakel nicht mehr im Zeichen schriller Unterhaltung steht, sondern im Zeichen der Lebensgefahr zum patriotischen Bekenntnis postmoderner Freidenker wird.[90] Die Heiligkeit des Spektakulären, die Dada einst gegen die «Weimarische Lebensauffassung» in Stellung brachte – Walter Benjamin bezeichnete das Kunstwerk der Dadaisten treffend als Geschoss, das dem Betrachter zustieß (1963: 38) –, erneuert sich in der Abwehr gegenaufklärerischer Einsprüche und Angriffe, die auf einer traditionalistischen Lebensauffassung basieren. Zwar gibt es Gegner der Entwicklung der westlichen Kunst auch im Lager westlicher Kulturkritiker, von Hans Sedlmayrs *Verlust der Mitte* (1948) bis zu Paul Virilios *Kunst des Schreckens* (2000). Aber erst wenn mit dem Schrecken realer Bombengefahr

89 Mit Johannes Baader, der während der Versammlung des Parlaments der Weimarer Republik vom Zuschauerrang Flugblätter abwarf und sich zum Herrscher der Welt erklärte (und damit faktisch das Genre des Happenings erfand), hatte Dada auch einen Vorläufer in Sachen Pseudo-Faction.

90 Da der vereitelte Mordanschlag auf Kurt Westergaard die Meinungsfreiheit der westlichen Welt insgesamt bedroht, erklärten sich mehrere dänische Zeitungen mit dem *Jyllands-Posten* solidarisch und kündigten an, die umstrittenen Mohammed-Karikaturen nachzudrucken. So wird selbst die Kopie zu einem politischen Bekenntnis.

die Diskursebene verlassen wird, hat die Gewöhnung an den Schock ein Ende, repräsentiert das Spektakel wieder mehr als nur sich selbst. Debord hätte vielleicht von einem Détournement des Spektakels gesprochen.

7. Kunst und Überwachung

Irreführung der Behörden

Es beginnt alles mit einem freundlichen Hinweis. Mit dem Hinweis, welche anderen Bücher jemand gekauft hat, der auch die Bücher kaufte, die ich gerade bei Amazon.com bestellt habe. Natürlich interessiert das. Und so schaut man sich diese Bücher an und entscheidet, das eine oder andere zusätzlich in den Einkaufskorb zu legen. Was natürlich weitere Buchempfehlungen hervorruft, denen man wieder folgen kann. Und tatsächlich sind wieder interessante Titel dabei. So macht das Einkaufen nicht nur Spaß, es hat faktisch auch kein Ende. Die Ware hat schon immer ihren Käufer begehrt, aber nirgends kann sie ihm so leicht hinterherrennen wie im Netz. Die Methode der Ermunterung zum Mehrkauf gab es freilich schon vor dem Internet, wenn auch mit vergleichsweise geringem Empfehlungswert. In den USA gibt die Drogeriekette CVS zum Beispiel ihren Kunden mit dem Kassenbon gelegentlich Discount-Bons aus. Oft werden ein oder zwei Dollar Preisnachlass versprochen beim nächsten Kauf von CVS-Produkten im Wert von mindestens 15 oder 20 Dollar. Oder es werden fünf Dollar erlassen beim nächsten Kauf von Gesichtscreme in Höhe von mindestens 25 Dollar. Wer seine E-Mail-Adresse aktualisiert, der spart vier Dollar, wenn er nur irgendwas kauft im Wert von 20 Dollar. Die Sparangebote entbehren weder des Kalküls noch der Ironie, wenn etwa nach dem Kauf von Süßigkeiten ein Discount für Zahnhygieneprodukte angeboten wird oder, eher gewinnorientiert als fürsorglich, umgekehrt. Die Sparversprechen haben alle ein Verfallsdatum, was dazu führt, dass man bald wieder im Laden auftaucht und mit der Zeit einen beträchtlichen Vorrat an Gesichtscreme anhäuft. Es bleibt zu erkunden, ob das CVS-System, das durch die CVS-Karte über das Verkaufsverhalten seiner Kunden informiert ist, registriert, wie fleißig diese ihre Kupons einlösen, und den Eifer mit zusätzlichen Discount-Angeboten honoriert oder im Gegenteil gerade bei Unbotmäßigkeit den Druck durch einen Discount-Regen

erhöht. Und welcherart ist die Strafe, wenn man eine falsche E-Mail-Adresse angibt?

Die Maschinen beobachten uns und mischen sich ein mit Ratschlägen und Hinweisen. Sie sind gut informiert, sie übersehen nichts. Nur besitzen sie, naturgemäß, keinerlei Taktgefühl. Das fällt weniger auf bei Amazon als bei Googles Gmail. Natürlich will das E-Mail-Programm des populärsten Suchmaschinenunternehmens seine Kenntnisse ebenso effektiv als Service und Werbeeinnahmequelle einsetzen wie das populärste Internet-Versandhaus. Der problematische Unterschied besteht darin, dass es dies nicht in Reaktion auf eine Kaufentscheidung seiner Kunden tut. Gmail wartet nicht erst, bis seine Kunden Wünsche äußern; es liest sie ihnen von den Lippen ab, indem es ihnen beim Lesen ihrer E-Mails über die Schulter schaut. Wenn in der E-Mail das Wort Paris steht, erscheint am Seitenrand ein Hotelangebot oder eine Restaurantempfehlung für Paris. Dass nicht der Adressat, sondern der Absender der Mail eine Reise nach Paris plant, schadet nicht. Man kann die Werbung ja ignorieren. Und wer weiß, vielleicht entscheidet sich auch der Adressat noch zu einem Paristrip. Wenn er dort dann keine Unterkunft mehr braucht, kann er sich ja mit einer guten Restaurantempfehlung revanchieren.

Dies ist die harmlose Variante. Es kann einem bei Gmail auch Folgendes passieren: Man empfängt die E-Mail der Tochter, die einem mitteilt, dass sie doch nicht über Weihnachten nach London zu Besuch kommt, sondern bei der Mutter in Paris bleibt, und sich überhaupt fragt, ob diese Begegnungen noch etwas bringen. Während man über die Gründe und Konsequenzen dieser Absage nachdenkt, versammelt sich um die E-Mail herum schon die Werbung für Hotels in Paris und London und reißt einen völlig aus dem Text und dem Gefühl, das dieser vermittelt. Solche Störung ist keineswegs neu; beim Privatfernsehen kommt die Werbung auch immer dann, wenn es gerade aufregend, glücklich oder tragisch wird. Die Pioniere des Kinos hätten gewiss nicht gedacht, dass man einmal auf diese Weise Filme anschauen würde. Heute ist das Normalität. Die Unterbrechung der Brieflektüre durch Werbung – und wer hätte sich das im Zeitalter der Empfindsamkeit vorstellen können? – scheint da nur ein weiterer Schritt in die gleiche Richtung zu sein. Aber

er hat eine neue Qualität gegenüber dem Fernsehen, denn nun zielt die Störung auf Gefühle, die das eigene Leben betreffen. Die Distanz, die die Werbeunterbrechung im Fernsehen zum Film erzeugt, wird nun zum eigenen Leben hergestellt. Es ist die Einübung einer abgelenkten, unernsten und im Grunde zynischen Beziehung zu den Dingen, die einen selbst betreffen. Oder, was noch schlimmer sein mag, das vorlaute Mitlesen des Suchprogramms stürzt einen in Gefühle, die gar nicht im Text angelegt waren bzw. beim Lesen nicht so deutlich wurden: Wenn zum Beispiel die Stichworte Weihnachten und Mutter zu einer Werbung führen, die etwas kokett ermahnt, endlich das Weihnachtsgeschenk für die Mutter zu besorgen – und man so an den viel zu frühen Tod der Mutter Anfang des Jahres erinnert wird. Gmail kann nicht nur Wut auslösen, sondern auch Trauer. Taktlose Einmischung in zweierlei Richtung. Aber wer das zulässt, ließe sich einwenden, ist selber Schuld. Man muss ja nicht bei Gmail seine Post beziehen, und man kann die Werbefunktion ja auch deaktivieren. Schlimmer als die Überwachungen, auf die man kaum verzichten will, sind jene, denen man sich nicht entziehen kann.

Als Ende der 1990er Jahre die Reality-Show *Big Brother* ins Fernsehen kam, sah es so aus, als sei George Orwells Dystopie zu einem unschuldigen Unterhaltungsformat der Erlebnisgesellschaft entschärft worden. Anfang des 21. Jahrhunderts war klar, dass es sich dabei eher um eine spielerische Vorbereitung auf neue Realitäten handelte. Das Thema der Überwachungsgesellschaft war keineswegs erledigt. Im Gegenteil, es ging jetzt erst richtig los, genauer: nach dem 11. September 2001. Am 9. 12. 2001 bringt das Lifestyle-Magazin der Digital Media Generation *Wired* einen Artikel von Adam L. Penenberg unter der Überschrift «The Surveillance Society». Penenberg spricht darin nicht nur von den Überwachungskameras, denen man täglich in jedem familienbetriebenen Gemüseladen ausgesetzt sei, sondern vor allem von den unsichtbaren Kameras in den Wänden, im Fahrstuhl, hinter Spiegeln; Nano-Cameras, die so klein sind wie Sandkörner und eine Welt schaffen werden, in der der Wind Augen hat. Das 21. Jahrhundert wird das Jahrhundert des gläsernen Menschen sein. Mit neuen Techniken wie GPS (Global

Positioning System) und RFID (Radio Frequency Identification) ist er geradezu umzingelt. Das Satellitensystem ist das Auge Gottes, das sich jeder bei Google Earth einsetzen kann, wenn auch ohne Brille; denn die bleibt den Geheimdiensten vorbehalten, deren Blick aus dem All nicht nur den Nackten auf der Dachterrasse erkennt, sondern auch, was er liest. Der RFID-Chip wiederum ist der Sender am eigenen Körper, von dem man mehr oder weniger nichts weiß. Er befindet sich im Reisepass, kann aber auch in Kleidung eingenäht werden oder unter die Haut. Er ist wasser- und temperaturbeständig und lässt sich im Umkreis einiger Meter unbemerkt auslesen. In der Tierhaltung hat sich die Chip-Implementation längst bewährt, als Personalausweis, den kein Rind oder Schaf verlieren kann. In der Menschenverwaltung wird noch diskutiert, ob so ein reiskorngroßer Chip im Arm mit Angaben zu Identität, Blutgruppe, Allergien und Kontaktpersonen nicht von allgemeinem Vorteil wäre. Da er auch Vorstrafen anzeigen könnte, wäre er sicher nicht nur für Notdienstärzte interessant.

Der große Bruder des RFID-Chips ist das Handy, das sich problemlos orten lässt und somit immer Auskunft über den Aufenthaltsort seines Besitzers geben kann. Die Vorteile sind immens, zumal für die Handybesitzer selbst und nicht nur, wenn sie sich im Gebirge verlaufen. So kann man über die Handysignale das Durchschnittsalter des Publikums in einem Raum feststellen (denn das Geburtsdatum gehört zu den obligatorischen Daten der Handy-Identifikationsnummer) und die ausgestrahlte Information (sei es Werbung, Musik, Videoclips oder ein Kunstwerk) generationsgerecht angleichen. Das Aka-Aki-System zeigt allen registrierten Mitgliedern auf ihrem Handy all die Information über andere Aka-Aki-Handybesitzer im Umkreis von 20 Metern an, die diese auf der Aka-Aki-Datenbank hinterlassen haben, vom Foto über das Personenprofil bis zu coolen Sprüchen («Gemüse find ich gut» oder «Party für immer»), mit denen sich im Club oder anderen Warteräumen ein Gespräch beginnen lässt. Das System bringt das Social Networking vom Internet auf die Straße und stellt es so wieder vom Kopf auf die Füße. Real People zum Anklicken. Dass jeder dann auch über das Aka-Aki-System hinaus im Internet erkundbar wird, und zwar gleich vor Ort per Handy, ist der Preis für die Rabatt-Prozente, die Aka-Aki bei der

Kontaktaufnahme gewährt. Es kann freilich von Nachteil sein, wenn mein potentielles Gegenüber vorher – oder zwischendurch auf der Toilette – noch schnell meinen Schulabschluss, Äußerungen in Blogs und Äußerungen anderer über mich googelt. Da ist man gut beraten, seine Daten im Netz in Ordnung zu halten oder lieber gleich einen falschen Namen in die Aka-Aki-Datenbank einzugeben und sich eine gute Geschichte (vom gläsernen Menschen und den modernen Medien) für die spätere Beichte auszudenken.

Für den US-amerikanischen Soziologen Richard Sennett können Menschen nur dann gesellig sein, wenn sie über einen gewissen Schutz voreinander verfügen. Sennett spricht von der *Tyrannei der Intimität*, so der deutsche Titel seines Buchs aus dem Jahr 1974, denn je vertrauter man dem anderen sei, desto geringer werde der Spielraum, sich anders zu verhalten, als der andere erwartet. Der Wiener Schriftsteller Karl Kraus fasste diesen Umstand Anfang des 20. Jahrhunderts aphoristisch: «Ich stehe lange unter dem Eindruck, den ich auf eine Frau gemacht habe.» Rettung verheißt die Anonymität der Großstadt sowie gerade jene Technologie, die das Private öffentlich macht. Denn die Kommunikationsformen des Internets – sei es der Chat, der Blog, *Facebook* oder *Second Life* – werden durch die Freiheiten des Persönlichkeitsdesigns zu Probebühnen alternativen Verhaltens. Der Online-Mensch ist nicht nur potentielles Objekt der Beobachtung, er ist potentiell auch Schauspieler und Hochstapler. Er muss es nur wollen. Er kann zum Beispiel jederzeit seine Einträge auf der Aka-Aki- oder MySpace-Datenbank ändern und nach Tagesstimmung auch mal Fleisch gut finden oder Familie. Man darf die Macht des Ausgespähten nicht unterschätzen. Informationen preisgeben heißt zugleich, den Rezipienten zu formen.

Die Sache funktioniert auch ohne Aka-Aki längst perfekt. Man lässt in einem Nebensatz den Familiennamen fallen und kann davon ausgehen, dass man noch am selben Abend gegoogelt wird. Eines der Suchergebnisse, das weiß man, führt zur privaten Website. Und schon sitzt der andere in der Falle. Unauffälliger ist der Umweg über den Arbeitgeber, auf dessen Website sich, gibt man nur die nötigen Details, bald der eigene Familienname finden lässt. Der ‹gläserne Mensch› hat gute Chancen, die Menschen, auf die er trifft, mit entsprechenden

(Fehl-)Informationen über sich ins gewollte Bild zu setzen. Wenn etwa das Bel-Air-Hotel in Los Angeles seine Gäste vor deren Ankunft googelt und dem, der morgens gern joggt, ein Zimmer mit Morgensonne gibt (Glaser 2005), sollte einen dieses «Datenröntgen» im Interesse eines besseren Service nicht alarmieren. Man muss einfach dafür sorgen, dass die Rezeptionisten einen mit dem gewünschten ‹Geheimwissen› empfangen. Sollen sie ruhig wissen, dass das Leben ihres Kunden interessanter ist als ihres! Da plauscht es sich gleich doppelt nett mit dem Personal. Der Vorteil gegenüber anderen Datenerhebungssystemen ist, dass man durch das Internet nicht mehr wirklich im Gourmetrestaurant speisen und nicht mehr persönlich nach Rio de Janeiro fahren muss, um eine eindrucksvolle Kreditkartenspur zu erzeugen. Entsprechende Einträge auf der eigenen Website oder in Online-Foren und ausgeborgte Fotos genügen, um das gewünschte Leben zu simulieren.

Die vorsätzliche Irreführung möglicher Beobachter lässt sich auch zu Kunst machen. Indem man zum Beispiel Profile über Kunstcharaktere erstellt, wie es Franz Alken getan hat, als er 2002 bis 2003 mehr als 2000 elektronische Charaktere ins Netz schickte – Bots (d. h. kleine Programme), die automatisch Online-Formulare ausfüllten und neugierige Firmen mit Datenmüll versorgten –, unter ihnen Gwendolin Moltke, Anna Lyse und Rudi Remmler-Neumann. Dieser Spaß entbehrte der Leichtigkeit, mit der man das Rezeptionspersonal oder Barpublikum belügt, denn Alken ging es nicht ums Angeben, sondern um Widerstand, er wollte das Datensammeln nicht im eigenen Interesse ausnutzen, sondern im Interesse aller nutzlos machen. Die plausibe Überlegung hinter dem Projekt: Wenn immer mehr eingesammelte Daten und Kundenprofile nicht mehr von realen Personen stammen, verlieren alle im Data-Mining gewonnen Informationen ihren Wert. Alkens Projekt wurde 2003 mit dem *digital sparks award* ausgezeichnet. Seitdem hat man nichts mehr davon gehört. Ob es wirklich Funken schlug, bleibt ungewiss, was ja irgendwie zur Natur der Sache gehört.[91]

Eine andere Form der Informationsentwertung beabsichtigt der aus Bangladesch stammende, in den USA lebende Künstler Hasan Elahi, indem er die für den Geheimdienst interessanten Daten seines Lebens im Internet öffentlich macht. Was in Kapitel 2 am Beispiel Jennis, Tinas und Alex' vermutet wurde, ist bei Hasan ausdrücklich: die Umarmung des Gegners durch Kooperation. Die Gründe sind allerdings ganz anderer Natur. Elahi wurde bei der Rückkehr von einer seiner Ausstellungsreisen am 19. Juni 2002 auf dem Detroiter Flughafen wegen Terrorismusverdacht festgenommen und vom FBI wochenlang befragt. Der Verdacht erwies sich als unbegründet, gleichwohl musste Elahi von nun an das FBI über seine Reisepläne informieren und ein Ortungsarmband tragen. Irgendwann beschloss er, das Informationsmonopol des FBI aufzuheben und auch alle anderen über seine Aktivitäten aufzuklären. Indem er auf seiner Website *elahi.org* nicht nur seine Aufenthaltsorte auflistet, sondern auch Fotos der Mahlzeiten, die ihm auf seinen vielen Flügen zwischen den Kontinenten vorgesetzt wurden, sowie Fotos der Toiletten, die er unterwegs aufsucht, ironisiert er den Informationsbedarf des Geheimdienstes und provoziert zugleich eine Reflexion des Publikums über die Rolle des Geheimdienstes, in dessen Position er es implizite versetzt.

Die Idee ist nicht originell, wie Alex gegen Hasan argumentieren könnte. Auch Eva und Franco Mattes – das Künstlerpaar hinter 0100101110101101.org – könnten auf ihre *Glasnost*-Projekte verweisen, mit denen sie die Datenschutzprobleme der neuen Technologien schon vor einigen Jahren ansprachen: *Life Sharing* (2000–2003) zum Beispiel, bei dem sie den gesamten Inhalt ihres persönlichen Computers über das Internet zugänglich machten, oder *Vopos* (2002), bei dem sie ein Jahr lang GPS-Transmitter trugen, die ihren aktuellen Aufenthaltsort auf ihrer Website bekannt gaben und sie somit zu einem potentiellen Ziel für jede moderne Rakete machten. Elahis Projekt ist weder originell, noch ist es konzeptionell wirklich schlüssig, denn es überlässt dem Ausgespähten die Macht der Informationspreisgabe. Woher wissen wir, dass er nicht das Flugzeugessen seines Nachbarn fotografiert hat? Gleichwohl, Elahi hat die richtige Geschichte zum Projekt. Seine Website verbindet Kunst und Leben nicht nur, weil die Kunst aus den Daten des Lebens besteht, sondern auch, weil es auf ein konkretes Ereignis in seinem Leben

91 Zu Alkens Projekt *superbot.tk* vgl. die Dokumentation auf http://netzspannung.org/database/90024/en

reagiert. Das Ziel seines Kunstprojekts ist, dessen Anlass zu erzählen; die eigentliche Botschaft ist das, was den öffentlichen Daten vorausging und was Elahi seitdem immer wieder den traditionellen Medien berichtet: seine Angst während der FBI-Verhöre, die keine juristische Grundlage haben und in kein öffentliches Verfahren eingebunden sind; die Angst, einen Anwalt zu verlangen, denn wer nicht kooperiert, so Elahis Überzeugung, wird vielleicht schon nächste Nacht zum berüchtigten US-Militärgefangenenlager Guantánamo verschifft und verschwindet für lange oder immer. Um diese Angst mitteilen zu können, um auch seinem ahnungslosen Publikum Angst zu machen, sammelt Elahi völlig belanglose Fotos von Flugzeugspeisen und Toiletten.

Beobachtetes Publikum

In Elahis Statement zum Projekt heißt es, dass ihn weniger die elektronische Technologie selbst als deren Akzeptanz und Rolle in der Gesellschaft interessiert. Bereiten andere Künstler, so wäre zu fragen, eher der gesellschaftlichen Akzepanz der Technologie den Boden, indem sie diese in interessante Werke einbauen, die selbst nicht ausdrücklich diese Technologie problematisieren? Man denke an die auf GPS basierenden Werke wie Teri Ruebs Konzept der *Invisible Cities*,[92] das dem mit entsprechender Technik ausgestatteten Wanderer an bestimmten Orten einer Stadt entsprechende Geschichten erzählt, die von den Bewohnern der Stadt gesammelt wurden. Auch Stefan Schemats *Wasser* (2004) basiert auf dem GPS-Navigationssystem, bietet aber statt realer Lokalgeschichte die Fiktion eines Verbrechens, das sich am Ort – hier Hafen und Strand von Cuxhaven – zugetragen haben soll. Eine Frau ist verschwunden, der Interakteur hat eine Stunde Zeit, den Fall vor Ort zu lösen, und irrt also im Wattenmeer umher auf der Suche nach den Positionen, die eine Textpassage auslösen und weitere Details der Geschichte preisgeben. Die Geschichte ist interaktiv und hypertextuell, denn es wird immer die Textpassage ausgegeben, deren zugeordnete

92 www.terirueb.net/invisicity

Koordinaten das Publikum gerade einnimmt, wobei kein direkter Weg vom Anfang zum Ende erkennbar ist. Die Ironie liegt darin, dass diese Geschichte über eine verschwundene Frau auf einer Technologie basiert, die das Verschwinden in Zukunft faktisch unmöglich macht.

Diese «Geo-Fiction», «locative fiction» oder, so Schemat, «Augmented Reality Fiction» verwandeln jeden Ort in eine Erzählung, statten den Raum mit Zeit aus. Wer sich beim Durchstreifen von Städten und Landschaften mitunter fragt, was dieser Stein und jener Baum wohl berichten könnten, kommt hier auf seine Kosten. Die narrativen Eigenheiten der Geo-Fictions sind hochinteressant. Der Autor wird im Grunde zum ‹Osterhasen›, der Klänge und Texte im Raum versteckt. Der Leser erwandert oder ‹ersucht› sich die Geschichten zum Ort vor Ort. Geo-Fictions sind interaktiv, hypertextuell und mischen auf eigene Weise Fiktion mit Realität. Ruebs Geo-Fiction ist faktisch die High-Tech-Variante zum *Yellowarrow*-Projekt, einer Art ‹geographisches Blogging›, bei dem man an einem lokalen Ort (ein Haus, eine Mauer, ein Pflasterstein, eine Laterne) einen gelben Pfeil mit einem bestimmten Code anbringt und eine Geschichte dazu auf yellowarrow.org hinterlegt, die ein Passant per Code und Handy abrufen kann. Obgleich beide Varianten letztlich auf der GPS-Technologie basieren, könnte man der Geo-Fiction à la Rueb und Schemat vorwerfen, ein weiterer Beitrag zur allmählichen Gewöhnung an die zugrunde liegende Überwachungstechnologie zu sein und somit deren gesellschaftliche Akzeptanz zu fördern. Der Vorwurf trifft das ganze Genre. Das Medium ist die Botschaft, würde McLuhan sagen, egal, welche Geschichte erzählt wird. Die Befürworter der GPS-Technik wiederum – Vertreter der Automobilindustrie und der Autoversicherungsgesellschaften – würden hervorheben, dass die Wahrscheinlichkeit, mittels GPS Opfer eines Raketenangriffs zu werden, weit geringer ist als die Chance, mittels GPS wieder in den Besitz seines Autos zu kommen, das kriminelle Mitbürger einem an der Kreuzung mit vorgehaltener Pistole weggenommen hatten. Der Aktivist der Countersurveillance-Gruppe würde dem zustimmen und hinzufügen: Noch größer ist jedoch die Wahrscheinlichkeit, dass die Lokalisierungsdaten zu deinem Fahrzeug zur Lektüre von Polizisten, Privatdetektiven und Hackern des Polizeiservers werden. Die Geo-Fictions erzählen nicht

nur Geschichten über die entsprechenden Orte, sondern implizite immer auch über ihr Publikum.

Der Vorwurf trifft auch andere Genres, die auf Erkundung und Beobachtung aus sind. David Rokebys interaktive Videoinstallation *Taken* (2002) zum Beispiel präsentiert mittels Überwachungskameras in einer Doppelprojektion die Aktivitäten im Ausstellungsraum (Abb. 12).[93] Die rechte Hälfte der Wand zeigt das Geschehen vor der Wand als Überlappung von halbminütigen Loops, das heißt, die Aufnahme von 30 Sekunden wird wiederholt auf die Wand projiziert, wobei nach einer halben Minute die nächste Aufnahme von 30 Sekunden hinzukommt, bald gefolgt durch eine weitere Aufnahme. So bildet sich eine Ansammlung von Videoschleifen, die die Vergangenheit des Raums in einer verwirrenden und faszinierenden Überblendung wachhält, wobei die ältesten Aufnahmen allmählich ausgeblendet werden. Die Überblendung ist verwirrend und faszinierend, weil sie dem Besucher zum Beispiel erlaubt, sich auf der Projektionsfläche zu multiplizieren und das eigene Abbild des einen Loops mit dem eines früheren interagieren zu lassen. Der Effekt dieser Technik ist eine Ansammlung von Silhouetten mit ihren Schatten und schattenhaften Silhouetten früherer Aufnahmen. Die Videoprojektion gibt somit den überwachten Raum nicht wieder, wie er sich darstellt, sondern wie er aussieht, wenn man seine verschiedenen Zeitschichten in einem Moment zusammenbringt, wobei in dieser «Skulptur aus Zeit» ein einzelner Galeriebesucher leicht zu einer Gruppe werden kann. Die linke Hälfte der Wand zeigt die Portraits der Besucher, wechselnd von der Großaufnahme des Kopfes, der gerade aufgenommen wird (die Kamera verfolgt den einmal fixierten Kopf im Raum), zum Nebeneinander der letzten 100 Aufnahmen in Zeitlupe.

Auch Simon Biggs *Habeas Corpus* (2006–2007) im von Norman Foster errichteten Hauptsitz der international agierenden Allen and Overy Law Firm im Zentrum von London gehört zu den Werken, die das Publi-

93 Für Beschreibung und Fotos vgl. http://homepage.mac.com/davidrokeby/taken.html, ein Video befindet sich auf YouTube: www.youtube.com/watch?v=ipsz4AL-gUio



Abb. 12. David Rokeby: Taken *(2002)*

kum mit sich selbst konfrontieren, indem sie sein Bild aufnehmen und wiedergeben.[94] In diesem Fall wird die Besucherin eines Gebäudes beim Betreten einer Halle gefilmt (10 bis 20 Bilder) und ihre Gestalt, vom Hintergrund getrennt, auf eine Wand projiziert, die sie passieren wird. Dort findet sie (auf einem Bildschirm von 20 mal 8 Metern) ihr Bild bzw. das Minivideo in Gesellschaft jener 50 Personen, die vor ihr den gleichen Weg nahmen. Der zeitliche Vorsprung wird dadurch deutlich gemacht, dass die älteren Aufnahmen im Mittelfeld und Hintergrund der Projektion erscheinen, kleiner und dunkler als die Neuzugänge, die zunächst lebensgroß auftreten. Die älteren Aufnahmen sind nicht auf dem Boden positioniert, so dass sie mit den Köpfen der neueren Aufnahmen abschließen und den Eindruck einer dichten Menschenmasse erzeugen. Das Thema von *Habeas Corpus* ist die Atomisierung und die Vergänglichkeit. Man sieht sich als Teil einer Menge von Leuten, die

94 http://hosted.simonbiggs.easynet.co.uk/installations/corpus/index.htm

das Gebäude aufsuchen, ohne dass man sich wirklich in dieser Menge als Gemeinschaft aufgehoben fühlt. Man weiß, man wird selbst recht schnell in den Hintergrund gedrängt werden, wird irgendwann nicht mehr erkennbar sein und schließlich ganz von der Wand verschwinden. Ein Vorgang, der täglich tausendmal passiert, hier aber bewusst und, unterbricht man sein ursprüngliches Vorhaben vor der Projektionswand lange genug, direkt erlebbar gemacht wird.

Ein drittes Beispiel der ‹Überwachungskunst› ist Scott Snibbes *You Are Here* (2004), das die Bewegung des Publikums an einem öffentlichen Ort beobachtet und als Linien auf einem Bildschirm nachzeichnet: Die Daten der Kameras an der Decke mehrer Räume (etwa eines Museums) mit den jeweiligen Koordinaten der letzten 200 Besucher werden für jeden Besucher in eine zusammenhängende Bewegung transformiert und als gelbe Linien auf schwarzem Grund (die Draufsicht der überwachten Räume) vor Ort präsentiert (Abb. 13).[95] Ähnlich wie *Dumpster* und *We Feel Fine* bezieht Snibbes Werk seinen Inhalt aus der Aktion anderer, mit dem Unterschied, dass die Daten ein visuelles Gebilde schaffen und dass die Produzenten der Daten nun auch das Publikum des Kunstwerks sind. Dieser Umstand macht *You Are Here* zugleich aus kunsthistorischer Sicht hochinteressant. Nachdem Yves Klein in seinen *Cosmogonies* and *Anthropométries* lebende Objekte (Schilf oder nackte Frauen) als Pinsel benutzte, wird hier schließlich das Publikum, in Kooperation mit dem Computer, zum Pinsel. Anders als in Camille Utterbacks *Untitled 5* aus dem gleichen Jahr, das aus der Bewegung des Publikums *vor* der Leinwand ein abstraktes Bild erzeugt, ist es hier ironischerweise das Interesse für andere Objekte im (Ausstellungs-)Raum, das das Bild erzeugt.[96] Das visuelle Gebilde ist das Ergebnis einer vierfachen Verbindung: der Verbindung der verschiedenen Bewegungskoor-

95 Die Linien in der Abbildung zeigen die Bewegung der Besucher aus der Draufsicht. Beschreibung, Bilder und Video unter: www.snibbe.com/scott/public/youarehere/index.html

96 Zu Camille Utterbacks *Untitled 5* vgl. die Anmerkung in Kapitel 8. Man darf eine gegenseitige Beeinflussung von Utterback und Snibbe unterstellen, die beide in San Francisco leben und miteinander befreundet sind.

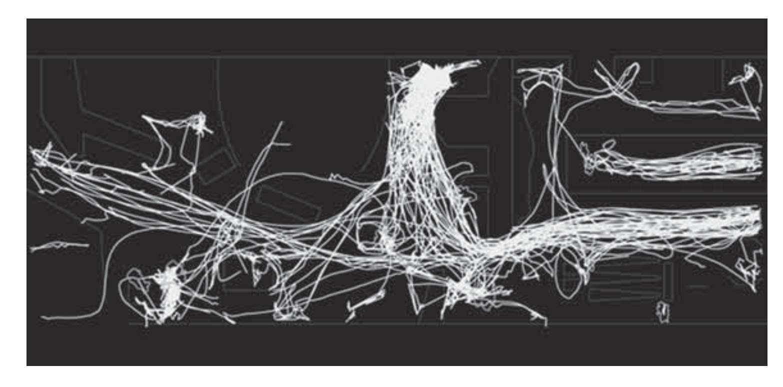


Abb. 13: Scott Snibbe: You Are Here *(2004)*

dinaten des einzelnen Besuchers, der Verbindung dieses Bewegungsablaufes mit den Bewegungsabläufen der anderen (zeitgleichen und früheren) Besucher, der durch die Liniendichte sichtbar gemachte Verbindung der Besucher zu den verschiedenen Ausstellungsobjekten und der Verbindung jener anderen Ausstellungsobjekte mit *You Are Here*, das ohne jene sich nicht entwickeln könnte. Insofern machte Snibbes Werk dem Ort, an dem es zu finden war – es wurde für die Ausstellung *Connections* in der New Yorker Hall of Science in Auftrag gegeben – alle Ehre.

Wieder lautet die Frage: Wird die Überwachungstechnologie durch ihren Einsatz in Kunstprojekten reingewaschen? Wird das Publikum von Biggs, Rokeby und Snibbe im Rahmen der Kunst an Überwachungstechnologie gewöhnt? Oder wird es im Gegenteil durch den Einsatz dieser Technologie auf die allerorten und in allerlei Form existierende Überwachung erst aufmerksam gemacht? Diesem Argument wäre zu entgegnen, dass die üblichen Hinweise auf die Videoüberwachung eines Ortes das Bewusstsein für die allgegenwärtige Überwachung ohnehin schärfen. Es ist nicht so, dass wir nicht um die Kameras wüssten. Vielmehr wissen wir, wie die Gefangenen in Jeremy Benthams *Panopticon*-Modell, nicht, ob wirklich auch immer jemand hinter ihnen sitzt. Die Kunst aber, so ließe sich vorbringen, ästhetisiert das Unleidliche. Sie erlaubt den Genuss der übermittelten Daten entkoppelt von der

Problematisierung dieser Übermittlung. Während Elahi mit seinen ästhetisch uninteressanten Fotos diesem Genuss vorbeugt und immer den Aspekt der Überwachung bewussthält, erlauben die visuell faszinierenden Objekte bei Rokeby, Biggs und Snibbe unvermeidlich die Flucht in die Schönheit, so wie Ruebs und Schemats Geo-Fictions die Ablenkung durch Geschichten gestatten.

Überwachung und Kritik

Rokeby reagiert auf das Problem mit den Loops der Aufnahmen sowie damit, dass im rechten Teil von *Taken* jedem Portrait per Zufallsgenerator ein Adjektiv angehängt wird: «hungrig», «ahnungslos», «mitschuldig» ... Während die Loops ein irreführendes Bild des Raums erzeugen, ironisiert die Willkür der Charakterisierung das Profiling durch Überwachungstechnologie, das seit dem «war on terrorism» zunehmend den öffentlichen Raum beherrscht. Die Verschiebung des Profiling ins Absurde macht auf das Problem der Überwachung aufmerksam und arbeitet so auch der ‹Ästhetisierung des Bösen› entgegen. Rokeby verfolgt eine ähnliche Strategie in seinem Beitrag *Seen* für den kanadischen Pavillon der Venedig Biennale für Architektur 2002 (Abb. 14).[97] Dieses Werk zeigt in einer Vierkanal-Projektion Material aus einer Überwachungskamera am San-Marco-Platz in Venedig: Während in der ersten und vierten Version unbewegliche bzw. bewegliche Objekte ausgefiltert werden, übernimmt Version zwei die Bilder der ersten Version und verdoppelt sie mit einer halben Sekunde Zeitverzögerung. Version drei zeichnet die Bewegungen aller Objekte mit einer ausfransenden roten Farbschicht nach, was ein interessantes animiertes Bild ergibt und zugleich den unheimlichen Eindruck erweckt, als breiteten sich Blutrinnsale über die Fläche aus. Mit dieser Konnotation wird der Ästhetisierung des Überwachungsmaterials gewissermaßen wieder gegengesteuert.

97 Beschreibung und Viedo unter: http://homepage.mac.com/davidrokeby/seen.html



Abb. 14: David Rokeby: Seen *(2002), Version drei und vier*

Gleichwohl hat sich *Seen* damit nur halb aus der Affäre gezogen. Die erste und die vierte Projektionsvariante basiert auf früheren Experimenten mit Überwachungskameras in der Zweikanal-Echtzeit-Videoprojektion *Watch* (1995), wo die Ecke einer Straßenkreuzung aufgenommen und das Material durch Wahrnehmungsfilter manipuliert wird. Auch hier trennt der Computer Objekte, die sich bewegen, von solchen, die sich nicht bewegen, und zeigt entweder nur diese oder nur jene. Auf diese Weise treten zum Beispiel die Obdachlosen ins Zentrum der Aufmerksamkeit, denn nur diese stehen still an geschäftigen Straßenecken, während jene, die eilig unterwegs sind, gewissermaßen im Nebel verblassen. Rokeby hebt dieses Augenmerk für die Ausgeschlossenen, oft Übersehenen der Gesellschaft positiv hervor. Man kann die Trennung der Obdach- und Ziellosen von den Geschäftigen (die wiederum auf der anderen Leinwand im Zentrum der Aufmerksamkeit stehen) allerdings auch negativ wahrnehmen, denn es ist leicht vorstellbar, wie effektiv man mit dieser Methode Überwachungskameras auf bestimmte Ziele hin programmieren und das Unwichtige herausfiltern kann. Die Erfindungsgabe des Künstlers kollaboriert da möglicherweise ungewollt mit dem Interesse staatlicher oder privater Institutionen an effektiveren Überwachungsmethoden.[98]

Biggs befreit sich aus dem Dilemma der visuellen Attraktion des

98 Für Beschreibung und Videodokumentation zu *Watch* vgl.: http://homepage.mac.com/davidrokeby/watch.html

Bedenklichen auf der Textebene. Der Titel *Habeas Corpus* steht lateinisch für «du hast den Körper» und bezeichnet juristisch den Erlass, eine festgenommene Person vor Gericht zu bringen, um die Rechtlichkeit ihrer Gefangenschaft zu prüfen. Mit einem solchen Titel hängt Biggs seinem Projekt eine politisch hochaufgeladene Metapher an. Die naheliegende Erklärung ist der Bezug auf den Tätigkeitsbereich des Auftraggebers Allen and Overy: eine Law Firm, die täglich mit derlei Erlassen hantiert. Man kann den Bezug auch buchstäblich lesen, denn diese Firma ‹hat› in der Tat jene Körper, die *Habeas Corpus*, im Firmenhauptsitz installiert, aufnimmt. Eine metaphorische, kritische Lesart liefe darauf hinaus, dass Allen and Overy die Körper ihrer Kunden ‹besitzt› bzw. die Obhut, die Verantwortung für sie übernommen hat. Will man den Titel kritischer lesen, geradezu gegen den Auftraggeber gerichtet, kann man «Körper» auch als Metapher für «Seele» verstehen und somit Allen and Overy (vielleicht sogar stellvertretend für jede Law Firm oder Firma) gegenüber seinen Kunden in die Rolle des Teufels drängen. Aber auch dies wäre noch nicht das Ende der Möglichkeiten. Der Erlass, den Körper herauszugeben, ergeht normalerweise nicht an Firmen, sondern an Polizei und Sicherheitsdienste, die Körper in Untersuchungszellen wegsperren; wie im Fall Hasan Elahi. *Habeas Corpus* könnte auch von der Gefahr des Verschwindens des Körpers aus dem Blick der Öffentlichkeit sprechen. Von der Alternative Gerichtssaal versus Guantánamo. Von der Aushöhlung demokratischer Grundwerte wie Rechtssicherheit im Zuge der Verteidigung der Demokratie gegen ihre inneren und äußeren Feinde. Die Botschaft könnte, wie bei Elahi, das Lob der Öffentlichkeit des Privaten als Schutz der Person vor dem Geheimdienst sein. Eine Rechtfertigung der Überwachungskameras im Interesse der Überwachten also. Welche Bedeutung auch immer Biggs mit dem Titel nahelegen will, er ist der Widerhaken – und Biggs' Alibi – in einer ansonsten visuell recht gefälligen Installation.

Am deutlichsten bezieht Snibbe Stellung gegen die Überwachungstechnologie. In seinem Begleittext zu *You Are Here* hält er kritisch fest, dass Kameras an allen möglichen öffentlichen Plätzen installiert seien aus Gründen der Sicherheit, der Durchsetzung von Gesetzen, des Marketings und der Werbung. Snibbe hebt hervor, dass im Gegensatz zu

vielen Anwendungen der Überwachungstechnologie in *You Are Here* die Identität der Aufgenommenen nicht registriert werde, und sieht den Nutzen der Überwachung in diesem Fall in der Offenlegung der «interconnectedness of viewers with other visitors to the space by give them a sense of the aggregate presence of people over time».[99] Snibbes Versuch, *You Are Here* vom System der üblichen Überwachung abzuheben, offenbart ein gewisses schlechtes Gewissen. In seiner Rechtfertigung nimmt Snibbe Zuflucht zu einem argumentativen Trick sowie zur Ästhetik: «*You Are Here* provides a visceral understanding of surveillance systems' capabilities and a sensual, visual representation of information that is normally only accessible as dry statistics.» Mit dem Argument, Überwachungstechnologie kläre über sich selbst auf, wenn sie ihre ‹Muskeln› zeigt, gewährt sich Snibbe faktisch einen Blankoscheck für den künstlerischen Einsatz einer diskreditierten Technologie. Im Grunde wendet sein Argument den gleichermaßen pauschalen Vorwurf, jeder künstlerische Einsatz von Überwachungstechnologie erhöhe deren Akzeptanz, schlicht um 180 Grad. Die Frage ist sicher nur konkret zu beantworten, im Hinblick darauf, *wie* die Überwachungstechnologie eingesetzt werden und welche Gedanken und Gefühle dies erzeugen mag. In dieser Hinsicht ist Snibbes Lob der Ästhetisierung der Überwachungsdaten nicht unproblematisch. Abgesehen davon, dass die Verbildlichung trockener statistischer Koordinationsdaten auch dem echten Überwachungsfall unterstellt werden kann, da sie Bewegungsabläufe einfach deutlicher erkennbar macht, erinnert die Berufung auf die Versinnlichung an die Ästhetisierung bzw. Verhübschung der Lebenswelt, die in der Einleitung für die Erlebnisgesellschaft festgestellt wurde. Beehrt Snibbes Werk nun auch die Überwachungsdaten mit dem Mehrwert sinnlicher Attraktion? Sollen wir lernen, Überwachung als visuellen Genuss oder Orientierungshilfe wahrzunehmen?[100]

99 www.snibbe.com/scott/public/youarehere/index.html

100 In einem Dokumentationsvideo erklärt ein Teenager, gefragt, ob er das visuelle Gebilde von *You Are Here* versteht, dass dies die Bewegung der Ausstellungsbesucher anzeigt, und äußert sein Erstaunen, dass es so viel verschiedene Möglichkeiten gibt, das Museum zu erkunden (http://tinyurl.com/3268wm).

Das Problem beginnt – und endet – mit der Veröffentlichung privater Daten auf MySpace und vergleichbaren Social Network Websites, die ihre Teilnehmer daran gewöhnen, intime Informationen über sich der ganzen Welt anzuvertrauen. Es endet mit diesen Websites, weil sie zeigen, wie prinzipiell anders als die ältere Generation die jüngere die Überwachungsfrage sieht. Es ist normal geworden, dass der private Raum («my space») aus Glaswänden besteht. Die einzige Sorge, die die Teenager hinsichtlich des freiwilligen Profilings auf MySpace, Facebook usw. haben, ist, dass die eigenen Eltern ihre Site finden mögen. Die Integrität der Privatsphäre kann nur noch von den Vertrautesten verletzt werden. Der Sachverhalt lässt sich verschwörungstheoretisch behandeln, wenn man der These Jacques Attalis folgt, der in seinem Buch *Une Brève Histoire De L'avenir* (Eine kurze Geschichte der Zukunft) 2006 auf das Interesse der Versicherungsgesellschaften verweist, so viel wie möglich über ihre Kunden zu wissen, um so gewinnbringend wie möglich Verträge mit ihnen abschließen zu können. Jede Information über private Vorlieben und Schwächen (sei es Alkohol- und Tabakkonsum, Ernährungsgewohnheiten, körperliche Ertüchtigung oder riskante Hobbies) ist aus dieser Sicht Geld wert. Die Überwachung ist nicht ideologisch begründet wie in Orwells «Big Brother»-Dystopie *1984*, sondern pragmatisch-finanziell. Für Versicherungsgesellschaften sind Informationen interessant, wie sie Tina auf ihrer Website über «Gregor das ‹Brain›» offeriert: dass er auf einer Party mit reichlich Alkohol schon mal einfach so einschlafen kann (vgl. Kap. 2). Der Verdacht des Hangs zum Betäubungsmittelmissbrauch wird Gregors Gesundheitsversicherung gewiss nicht billiger machen.

Die Versuchung kommt mit der Technik. Die nächste Stufe der Verschwörungstheorie könnte lauten: Versicherungsagenten haben das Web erfunden, das Handy, den RFID-Chip und MySpace. Das unterstellte dem Menschen mehr Entscheidungsspielraum, als er möglicherweise hat. Nicht die Versicherungsagenten schaffen die nötige Technologie, sondern diese entwickelt sich gemäß einer inneren Logik und spielt dabei jenen in die Hände. Und zwar vor allem dadurch, dass sie eine allgemeine Akzeptanz ihrer eigenen Möglichkeiten produziert. Alle lieben das Data-Mining, das die digitalen Medien erlauben, alle

lieben die Suchmaschine. Und so wundert es kaum, dass auch die Studenten in kreativen Digital-Media-Programmen sich vorrangig genau für diese Eigenschaft der digitalen Technologie interessieren und sie in verschiedenster Form künstlerisch einzusetzen suchen. Data-Mining ist nicht gesellschaftlich problematisch, sondern technisch und ästhetisch «cool»; sei es als *We Feel Fine* oder *You Are Here*. Die Geburtsdaten der Künstler spielen in diesem Zusammenhang eine nicht unwesentliche Rolle. Künstler wie Biggs (Jahrgang 1957) und Rokeby (Jahrgang 1960) gehören noch zu einer Generation, die die Entwicklung der digitalen Medien neugierig und kritisch beobachtete. Künstler wie Jonathan Harris (Jahrgang 1979) und Sepandar Kamvar (Jahrgang 1977), die Autoren von *We Feel Fine*, wuchsen bereits mit ihnen auf, jüngere Jahrgänge wurden faktisch in sie hineingeboren. Während Biggs den Einsatz der Überwachungstechnologie durch einen entsprechenden Titel kontextualisiert und rechtfertigt, findet Snibbe (Jahrgang 1969), trotz der vorgebrachten kritischen Bemerkungen, die Möglichkeiten dieser Technologie im Grunde so faszinierend wie sein junges Publikum.[101] Die Künstler der nächsten Generation werden auch auf die kritische Vorbemerkung verzichten und, wie *We Feel Fine* zeigte (Kapitel 4), nicht einmal das Problem der Verletzung der Privatsphäre durch das vorgenommene Data-Mining erkennen.

Man akzeptiert die Technologie, mit der man sozialisiert wird. Niemand denkt im Zeitalter des Flugzeugs mehr, die Kutsche sei der Verrat am Reisen oder die Eisenbahn verhalte sich zum Reisen wie das Bordell

101 Snibbes Reaktion auf die Antwort des Teenagers teilt einwandlos dessen Begeisterung für die Erkenntnisleistung der Überwachungstechnik. Wie Snibbes Erklärung in einer persönlichen E-Mail am 15. Mai 2008 zeigt, geht es *You Are Here* nicht um Überwachungsängste, sondern um kindliche Einbildungskraft, die man nur böswillig «Überwachungsphantasie» nennen wird: «*You Are Here* makes the surveillance wholly anonymous, so that it is not at all about tracking individual peoples' movements, but rather, exposing the magnificence of our collective movements through the world. When I was a kid I always wondered while at school who and how many people were walking by my house. That's the seed for this piece – to show the wonderful interconnectedness of beings and the invisible life of a space as we overlap in space.»

zur Liebe.[102] Niemand wird in 50 Jahren begreifen, wie die Großeltern leben konnten ohne einen RFID-Chip am Leib. Und niemand wird die Bedenken verstehen, mit denen man einst Kunstwerke betrachtete, die Überwachungstechnologie nutzen. Man kann den Vorwurf der impliziten Komplizenschaft schon heute entkräften mit dem Argument, dass sich moderne Kunst nicht modernen Technologien entziehen kann, sondern ihren Versuchungen auch ohne Alibi-Reflexion unterliegen dürfen sollte. Es sollte möglich sein, mittels GPS neue Formen der Detektivgeschichte zu erkunden, ohne über Big Brother und den Überwachungsstaat reden zu müssen. Es sollte möglich sein, mittels Beobachtung der Besucherbewegung neue Formen der visuellen Gestaltung zu entwickeln, ohne sich für den Einsatz der Überwachungskamera entschuldigen zu müssen. Andererseits ist der Mangel an Sensibilität für die Frage des Datenschutzes, wie er am Beispiel *We Feel Fine* deutlich wurde, erschreckend. Komplexität und Subtilität des Themas verlangen eine ausführlichere Diskussion, die hier nicht geführt werden kann. Vielleicht lässt sich erst mit dem Abstand einiger Jahre differenziert klären, welche Rolle ‹Überwachungskunst› – seien es die GPS-Geo-Fiction, die Mapping-Kunst oder Projekte im Stil von Biggs, Rokeby und Snibbe – für die Gesellschaft spielt und wie sie zu bewerten ist im Vergleich mit deutlich kritischeren, weniger ästhetisch oder spielerisch orientierten Kunstprojekten im Stil Franz Alkens und Hasan Elahis. Die Diskussion wird dabei gewiss auch die folgenden beiden Beispiele der Problematisierung von Überwachung einzubeziehen haben.

Subtil, clever und poetisch im Umgang mit der Überwachungstechnologie ist ein Projekt wie *Refresh* (1998) von Elizabeth Diller und Ricardo Scofidio, das zwölf Websites aus den USA, Europa und Australien vereint, die Live-Aufnahmen aus verschiedenen Büros präsentieren.[103]

102 So der überzeugte Spaziergänger Johann Gottfried Seume in der Vorrede zu *Mein Sommer 1805* (1879, 8) bzw. Leo Tolstoi, zitiert bei Virilio (1986, 116).

103 www.diacenter.org/dillerscofidio. Die zwölf «individuals, businesses and schools», die die Überwachungskameras unterhalten, werden in den «Credits»

Der Klick auf das Image eines der zwölf Büros präsentiert einen kurzen Text zum jeweiligen Ort. Hinter Image sieben zum Beispiel findet man einen Bericht über die immer im maßgeschneiderten Geschäftskostüm gekleidete Frau und den Mann mit den schlechtsitzenden Hemden, die mit auffallender Präzision eine Begegnung im Küchenvestibül des Büros vermeiden, wobei, wie es heißt, sein Eintreffen in letzter Zeit immer kürzer ihrem Verlassen folgt. Ein weiterer Klick zeigt elf Screens mit Bildern vom Vestibül und einen Screen mit den refreshbaren Live-Aufnahmen der Überwachungskamera, die im Jahr 2008 natürlich nicht mehr verfügbar sind. Der Klick auf ein Image ruft Details der gezeigten Situation hervor, bei Unterbrechung des Mauskontakts tritt ein Text an die Stelle des Images. Nummer elf der Vestibülszene zum Beispiel zeigt seine und ihre Hand nahe aneinander an den beiden Hähnen eines Wasserspenders, während der Text das plötzliche Aufeinandertreffen beider Personen und ihre synchronisierten Bewegungen am Wasserspender berichtet. Nummer zwölf zeigt sein rechtes Auge, während der Text ein freundliches Nicken zwischen beiden vermeldet sowie seine Kopfwendung ihr nach, als sie rasch das Vestibül verlässt.

Die Detailbilder und Beschreibungen wirken äußerst seltsam im Kontext der Überwachung. Die Pointe von *Refresh* ist, dass nur die refreshbaren Live-Aufnahmen tatsächlich von der Überwachungskamera stammen, die elf Bilder jedoch gestellt sind. Auf ihnen sieht man Schauspieler, die mittels Photoshop an den überwachten Ort versetzt wurden, um diesem eine Geschichte anzuhängen, die zwar völlig erfunden ist, sich so oder ähnlich aber durchaus ereignen könnte. Die Möglichkeit dieser Geschichte verzerrt die Realität des beobachteten Ortes, denn man sieht und versteht das wirklich Beobachtete nur in der Nachbarschaft seines manipulierten Umfelds. *Refresh* untergräbt den Zweck der Überwachungskamera – genau informiert zu sein – durch die Einbettung der Überwachungsfotos in einen fiktionalen Kontext: Die festgehaltene Realität verwandelt sich zu einer Simulation.

Weniger subtil, aber ebenfalls frei von allem Verdacht einer implizi-

aufgelistet, und es wird ihnen für die Erlaubnis, ihre Live Cams in *Refresh* zu benutzen, gedankt.

ten Komplizenschaft mit Big Brother sind die *Surveillance Camera Players*, die vor den Überwachungskameras New Yorks ihre Auftritte inszenieren, mit ausgestreckten Mittelfingern, Masken und Schildern, auf denen sie Big Brother sarkastisch Liebeserklärungen machen oder sich unmissverständlich gegen Videoüberwachung aussprechen.[104] Die Aktionen sind eine Form des Détournements, indem sie die unerwünschte Kamera als Einladung zu einer Theateraufführung missverstehen und den überwachten öffentlichen Platz in einen öffentlichen Platz der Kundgebung verwandeln. Ziel der Aktionen ist, das Publikum – die Passanten am Ort der Performance, jene, die das Geschehen auf Bildschirmen vor Ort miterleben, und jene, die es auf YouTube-Videos sehen – für die Tatsache der Überwachung des öffentlichen Raums zu sensibilisieren. Diese wenig subtilen Aktionen lassen keinerlei Zweifel über die intendierte Botschaft. Da sie im Ergebnis darauf zielen, dass man ihre Performance durch das Schwarz-Weiß-Auge der Überwachungskamera ansieht, findet keinerlei ‹Ästhetisierung des Bösen› statt, wie sie bei Biggs und Rokeby anzutreffen war. Es kommt nicht einmal zu einer Kontamination durch die inkriminierte Technologie, auf die ganz technologiearm durch die ‹alte› Form der Performance reagiert wird.

Dieses Kapitel sei mit drei Anmerkungen beendet. 1. Obgleich sich Orwells *1984*-Dystopie verwirklicht zu haben scheint, gibt es einen entscheidenden Unterschied zwischen Roman und Realität: Die Überwachungstechnologie befindet sich nicht allein in den Händen von Big Brother, sondern wirkt bidirektional. Wenn jedes Handy eine potentielle Überwachungskamera ist, bleibt die Aufnahme von Willkürakten der Staatsmacht (man denke an den Rodney-King-Fall 1991) nicht mehr auf die zufällige Anwesenheit eines Hobbyvideofilmers angewiesen. 2. Allerdings hat die Bidirektionalität Grenzen, wenn es um die Effizienz der Erhebung und Auswertung von Daten geht. Eine wirkliche Datenschutzgefährdung entsteht erst, wenn die von unterschiedlichen Institutionen und Unternehmen erhobenen Daten kombiniert werden, wenn also die GPS-Sicherheitsdienste, die Kreditkarteninstitute, die Internet-Provider, die Handyunternehmen usw. ihre Daten abgleichen. Diese Abgleichung kann aus wirtschaftlichen Gründen erfolgen oder von staatlichen Behörden angeordnet werden. Insofern sitzt Big Brother letztlich doch am längeren Hebel. 3. Überwachung und der Schutz davor gehen zuweilen Hand in Hand, wie das Gesetzespaket «Family Privacy and Protection Act» zeigt, das die US-Senatorin Mary Landrieu am 16. April 2004 in den US-Senat einbrachte. Es verbot zum einen versteckte Überwachungskameras (jemand hatte in die Dusche seiner Nachbarn heimlich eine Videokamera eingebaut) und forderte zum anderen, alle Websites mit pornographischem Inhalt unter einer speziellen Domain (.prn) zu registrieren. Die Schaffung eines eigenen Rotlichtdistrikts im Netz würde das Milieu nicht nur leichter überwachbar machen, sondern auch leichter vermeidbar, denn die meisten Jugendlichen stoßen, wie Landrieu zufolge eine Studie ergab, zufällig und ungewollt auf pornographische Websites. Die Irreführung mittels URLs, worauf die Détournement-Aktionen von The Yes Men basieren, wird natürlich auch aus weniger ehrenwerten Motiven vorgenommen.

104 Siehe die Videodokumentation ihrer Performance *1984* unter: www.youtube.com/watch?v=RILTl8mxEnE

8. Körperlichkeiten

Cybersex

Am I Thin Enough Yet?, fragte 1997 Sharlene Hesse-Biber im Titel ihres Buchs zum um sich greifenden Körperkult, der Identität fast ausschließlich über Aussehen und Gewicht definiert und sowohl einen Run auf die Fitnessstudios wie zunehmende Essstörungen verursacht. Der Kult der Verdünnung findet im Internet eine ambivalente Antwort, denn hier sind einerseits die ‹Abdrücke› des Körpers so mager, dass man sie gar nicht mehr vernimmt, während andererseits die ‹Umzingelung› mit Körperbildern, die man von der Offline-Welt kennt, eine Art basisdemokratische Fortsetzung erfährt. Im Internet verschwindet der Körper und wird zugleich auf beispiellose Weise sichtbar. Beide Phänomene ereignen sich an den Gegenpolen der Medialität. In den verschiedenen textbasierten Kommunikationsforen wird der Körper ganz Kopf mit dessen Botschaftern: zehn, vier oder zwei Finger an der Tastatur. In den bilderreichen Rotlichtzonen des Internets hingegen verdrängt das Körperliche mit bekannter Rigorosität Kopf und Text und bestätigt ein weiteres Mal, dass Erotik und Pornographie zu den Vorreitern gehören, wenn sich ein neues Medium entwickelt. Die Pionierarbeit besteht dabei nicht nur in der Eroberung neuer Vertriebswege, sondern auch neuen Terrains. Jene ermöglichen einen leichteren Zugang zu alten Kommunikationsformen wie Foto und Video, und zwar als Konsument wie als Produzent. Dieses bedeutet neue medienspezifische Kommunikationsformen, die unter dem Stichwort Cybersex in Film, Reportagen und akademischen Artikeln in den 1990er Jahren für Aufsehen sorgten.[105]

105 Der Begriff Cybersex folgt dem aus der Science-Fiction stammenden Begriff Cyberspace, den William Gibson in seinem Roman *Neuromancer* (1984) benutzte zur Bezeichnung von graphisch materialisierten Daten, in die sich die Figuren über Computerkonsolen begeben können, indem sie das eigene Bewusstsein in

Ein frühes Beispiel aus der Filmbranche ist Brett Leonards *The Lawnmowerman* (1992), der die visuell, akustisch und taktil sinnliche Erfahrbarkeit des simulierten Beischlafs mit einem per Computerprogramm beliebig zitierbaren Partner projiziert (Abb. 15a). In die gleiche Richtung geht das Bild, mit dem der SPIEGEL Hans Magnus Enzenzbergers Essay *Das digitale Evangelium* in seiner Ausgabe vom 10. Januar 2000 schmückte (Abb. 15b). Die benutzten Metaphern für den prophezeiten Cybersex sind auf gegensätzliche Weise stümperhaft. Warum sollte man sich den Partner – und sich selbst – als glitschige Metallfigur imaginieren, bzw. inwiefern wird man eine solche Figur für einen Beobachter? Was macht die Hand mit den gefährlich langen Sensoren auf dem Oberarm des Partners? Beim Cybersex gibt es kein Zusammentreffen von Datenhandschuh und Oberarm, denn der Oberarm ist *im* Handschuh, künstlich erzeugt durch kleine Stromstöße, die dem, was die Datenbrille simuliert, Körperlichkeit geben durch das Gefühl von Widerstand. Die Verletzung des Körpers, die das Bild durch die ‹intelligenten Fingernägel› suggeriert, kann es im Cyberspace nicht geben. Cybersex ist das Ende aller Kratzer und Prellungen. Die Verletzung des Körpers liegt eher darin, dass ihm *keine* Verletzung mehr zuteil wird,

den Cyberspace laden und das Fleisch des Körpers hinter sich lassen. Die Filmindustrie ließ sich von diesen Texten inspirieren und half mit Produktionen wie Paul Verhoevens *Total Recall* (1990), Brett Leonards *Lawnmower Man* (1992), Robert Longos *Johnny Mnemonic* (1995), Kathryn Bigelows *Strange Days* (1995) sowie Andy und Larry Wachowskis *Matrix* (1999), den Begriff des Cyberspace zu symbolisieren. Die Wissenschaft tat das ihre (z. B. mit Michael Benedikts einflussreichem Sammelband *Cyberspace. First Steps* von 1992 sowie David Bells und Barbara Kennedys *Cybercultures Reader* von 2000), um den Begriff Cyberspace zu etablieren. Gemeint war damit dann aber meist nicht mehr der dystopische Cyberspace der Cyberpunk-Romane, sondern das, was sich inzwischen unter dem Begriff Internet entwickelte. Dies gilt auch für die *Declaration of the Independence of Cyberspace* (1996) des Netzaktivisten John Perry Barlow, die sich gegen staatliche Zensurbemühungen im Internet richtete. Am Begriff Cyberspace wurde festgehalten, weil er mit seiner unklaren, etwas verruchten Metaphorik viel ‹sexier› ist als das sachlich klingende «Internet». Da diese terminologische Entscheidung vor allem für den hier behandelten Themenbereich gilt, wird in diesem Kapitel ebenfalls der Begriff «Cyberspace» verwendet.





Abb. 15a. Still aus Brett Leonards Film The Lawnmowerman *(1992) Abb. 15b. Foto in Hans Magnus Enzenzbergers Essay* Das digitale Evangelium *(2000)*

weil er symbolisch entsorgt ist und so permanent an einem ‹digitalen Kastrationskomplex› leidet.

Das SPIEGEL-Bild ließe sich als eine Beschreibung von Cybersex retten, läse man es als Montage: Man sieht neben der Frau im Cybertechnik-Dessous, was diese in ihrem Monitor sieht und zu berühren meint. Man könnte sogar den geschminkten Mund als ironischen Kommentar darauf lesen, dass im Modell der virtuellen Körperlichkeit die reale Attraktivität der Beteiligten völlig nebensächlich ist, denn der Lippenstift des Cyberspace sind die Pixel des eingesetzten Programms. Gegen eine solche Lesart spräche jedoch der Kontext des Bildes, der darin besteht, dass es keinen Kontext gibt. Das Thema Cybersex ist in Enzenzbergers Essay so abwesend wie der andere Körper beim Cybersex. Erst im letzten Absatz der acht Ganzseiten begegnet man dem Wort, eingekeilt zwischen einer Reflexion über René Magrittes *Ceci n'est pas une pipe* und der Realität von Zahnschmerzen. Medienpropheten, so heißt es da, die entweder die Apokalypse oder die Erlösung von allen Übeln weissagen, sollten wir der Lächerlichkeit preisgeben, die sie verdienen: «Die Fähigkeit, eine Pfeife vom Bild einer Pfeife zu unterscheiden, ist

weit verbreitet. Wer Cybersex mit Liebe verwechselt, ist reif für die Psychiatrie. Auf die Trägheit des Körpers ist Verlass. Das Zahnweh ist nicht virtuell.» Mehr findet man nicht zum Thema Cybersex als diese kurz und plötzlich auftauchende Bemerkung, die griffig ist, aber auch völlig banal; denn es gehört zu den Binsenweisheiten, dass man Sex, virtuell oder real, nicht mit Liebe verwechseln sollte. Gleichwohl zerrt die SPIEGEL-Redaktion diesen verlorenen Satz aus dem Abspann des Essays schon im Inhaltsverzeichnis ins Rampenlicht und bauscht ihn gar auf zu einem Fazit: «Ist die unaufhaltsame Computerrevolution ein Segen oder ein Fluch – oder womöglich beides? In einem Essay über Macht und Ohnmacht der neuen Medien zieht Hans Magnus Enzensberger eine skeptische Zwischenbilanz: ‹Wer Cybersex mit Liebe verwechselt, ist reif für die Psychiatrie.›»

Die Aufmachung des Beitrags ist so manipulativ, wie Magrittes *Ceci n'est pas une pipe* aufklärerisch ist. Während sich Magritte mit seinem Bild über all jene lustig macht, die die Abbildung einer Pfeife mit einer Pfeife verwechseln, hofft die Redaktion des SPIEGEL, dass ihre Leser die Präsentation eines Beitrags mit seinem Inhalt verwechseln. Enzenzberger bemerkt in diesem Essay an einer Stelle, dass die BILD-Zeitung «kein Informations-, sondern ein Unterhaltungsmedium» sei. Die Präsentation seines Beitrags erinnert daran, dass die Simplifizierung komplexer Phänomene im Interesse einer spannenden Geschichte das Erfolgsrezept auch des SPIEGEL ist. Dabei ist die Botschaft, dass der Cyberspace auch oder vor allem Cybersex ist, nicht einmal falsch. Die Lüge steckt in der Geste der Aufklärung, mit der das alte Medium hier das neue vorführt. Das Aufbauschen des Themas Sex, das im Essay kaum existiert, verrät, worüber der SPIEGEL eigentlich berichten will. Sex sells – und er verbindet. Was nach einem unfairen Spiel im Konkurrenzkampf der Medien aussehen mag, ist nichts anderes als der clevere Versuch, sich angesichts der Bedrohung durch ein neues Leitmedium wenigstens des Gleichen im Anderen (das heißt des Alten im Neuen) zu versichern.

Solche Artikel kann man heute nicht mehr bringen. Jeder weiß inzwischen, dass Cybersex nicht mittels Datenhandschuh, Monitor-Brille

und anderem, ein bisschen exotisch, ein bisschen bedrohlich wirkendem Equipment erfolgt. Das «Cyber Sex Duo System», das der SPIEGEL in seinem Titelbeitrag *Cyber-Sex. Wollust mit dem Computer* am 15. 11. 1993 vorstellte (mit Datenhelm, Datenhandschuh und entsprechenden Genital-Units) und das bis 1995 verkaufsreif sein sollte, kam nie in den Handel. Die Darkrooms des Cyberspace, die Privatzimmer der Chats bestehen aus nichts als Text. Während man den Körper im Internet mittels pornographischer Bilder und Videos präsentieren kann, kann man nur mittels Sprache in Echtzeit interagieren. Und da das Internet ein Telefon ohne Ton ist, fehlt der Sprache noch das Körperliche der Stimme. Das Internet ist *das* Medium für die Cyrano de Bergeracs dieser Welt – und wenn die Nase bis in den Mund reicht, sie steht dem Wort nicht mehr im Weg. Die mediale Beschaffenheit ändert die Machtposition im Liebesspiel. War bisher die Nase ebenso ein Argument wie der heftige Kuss, umrahmt von wilden Locken und blauen Augen, spielt jene nun keine Rolle mehr und muss dieser nun artikuliert werden. Der Mund kann nicht mehr Zuflucht nehmen in die Lippen des anderen, er muss ‹sich stellen›, Text produzieren. Die blauen Augen sind in diesem Falle «total egal», geradezu unphänomenal, wenn man sie nicht *sagen* kann, und zwar so, dass es weder eitel und peinlich klingt noch sentimental.

Cybersex folgt nicht dem Szenario des Films *The Lawnmowerman*, sondern des Romans *Vox* von Nicholson Baker, eines Telefonsex-Dialogs ebenfalls aus dem Jahr 1992. Die Low-Tech-Variante ist alles andere als ein Rückschritt, denn die Reduktion auf den Text legt den Akzent auf die Einbildungskraft. Was das bedeutet, wird klar, besieht man sich den Anfang der Diskussion. Ende des 18. Jahrhunderts bezeichnet Johann Georg Sulzer in seiner *Allgemeinen Theorie der schönen Künste* die Einbildungskraft als eine der vorzüglichsten Eigenschaften der Seele, deren Mangel den Menschen noch unter die Tiere erniedrigen würde, «weil er alsdenn als eine bloße Maschine, nur durch gegenwärtige Eindrücke und allemal nach Maßgabe ihrer Stärke würde in Würksamkeit gesetzt werden» (1994: Bd. II, 10). Allerdings erhebe die Fähigkeit, sich Abwesendes gegenwärtig zu machen, nicht nur über das Tier, sondern mache diesem auch gleich, wenn man etwa «dem bloß thierischen Hang, undeutliche, von allem geistigen Wesen entblößte,

nur den Körper reizende Empfindungen zu haben» folgt (ebd., 12). Die Unterscheidung zwischen einer *positiven* und einer *negativen* Einbildungskraft erstaunt nicht in einer Zeit, da man im Onanisten noch den «Mörder seines eignen Leibes» sah.[106] Die Gleichsetzung der negativen Einbildungskraft mit dem Tier übersieht freilich den Unterschied zwischen Mittel und Zweck. Die Einbildungskraft erhebt natürlich auch dann noch über das Tier, wenn sie «tierischen» Trieben dient, denn es handelt sich auch im Falle sexualisierender Vergegenwärtigungsphantasien um eine Vergeistigung der Sinne. Es wurde argumentiert (u.a. am Beispiel des Briefwechsels von St. Preux und Julie in Jean-Jacques Rousseaus *Nouvelle Héloise*), dass dieser Vergeistigung ein ästhetischer Anspruch und Genuss zugrunde liegt und dass dem Körper, der nur Körper und kein Zeichen ist, die Erfüllung im «pygmalionistischen Prinzip der Zeichenbelebung» vorgezogen werde (Koschorke 1994: 624). Es handelt sich dabei um eine Erotisierung des Mediums, bei der der emotiv-kognitive Vorgang der Signifikation zur eigentlichen Quelle des Lustgewinns wird.

Der Roman zu dieser Perspektive ist Bakers *Vox*, in dem ein Mann von der Ost- und eine Frau von der Westküste der USA über eine Agentur verbunden werden und 180 Seiten lang Sprache einsetzen, um sexuelle Phantasien auszutauschen und zu erzeugen. Wenn Baker seine Romanfigur Jim sagen lässt, gegenüber der visualisierten Pornographie bereite die geschriebene einen weit stärkeren, einen «vaginalen statt einen klitoralen Orgasmus» (1992: 88), nimmt er mit diesem (gewiss nicht einwandfreien) Vergleich eine klare medienspezifische Hierarchisierung vor: Die Schrift wird als Ausgangsort der Einbildungs- oder Vorstellungskraft gegenüber dem Bild favorisiert, obgleich dieses, wie Jim durchaus weiß und wie wir im zweiten Teil dieses Kapitels sehen werden, den Einbildungsprozess nicht notwendigerweise ver-

106 So artikuliert es eine Figur in Christian Gotthilf Salzmanns Schrift *Über die heimlichen Sünden der Jugend* 1785. Wirkungsvoller als die moralische Ermahnung war die zeitgenössische Medizinalisierung des Onanie-Diskurses, wonach die «Selbstbefleckung» eine «Seuche» ist, die zu körperlicher und geistiger Zerrüttung führe.

hindert. Der Roman spiegelt die Veränderung des Diskurses gegenüber der Zeit Sulzers, als man sich nicht träumen ließ, dass anderthalb Jahrhunderte später die Onanie nicht nur als normale Lustquelle zur Ergänzung anderer sexueller Aktivitäten angesehen, sondern sogar als «Königsweg zur ‹Reife›» apostrophiert werden würde.[107] Bakers Buch ist ein Produkt der Erlebnisgesellschaft, die naturgemäß reserviert bis feindlich auf das An-sich-Halten und die Affektkontrolle reagiert, die im 18. und 19. Jahrhundert nicht nur im Onanie-Diskurs gepredigt wurde. Die Erlebnisgesellschaft ist eine Selbstbedienungszivilisation, die sich vom Disziplinierungsgebot der Zivilisationsentwicklung weitgehend befreit hat. In gewissem Sinn steht aber auch *Vox* in der Tradition des Anti-Onanie-Diskurses, denn es ist alles andere als eine Verherrlichung des autistischen, asozialen Sexualakts. Im Gegenteil, die beiden Romanfiguren werben mit Witz, Humor, Phantasie und Verführungskunst umeinander. Ihr Mammutgespräch ist eine kommunikative Höchstleistung und erzeugt eine Intimität, angesichts deren die doppelte Einsamkeit in vielen Schlafzimmern keineswegs als Alternative erscheint. Wenn *Vox* im SPIEGEL-Artikel *Die schamlose Gesellschaft. Ein Volk im Schweinestall* am 11. 1. 1993 auf das niedere Treiben zweier «Telefonferkel» reduziert wird, klingt nicht nur Sulzers Warnung vor der «negativen» Einbildungskraft nach. Ein solcher Kommentar offenbart zugleich völlige Ignoranz gegenüber der emotiv-kognitiven Leistung der pygmalionistischen Zeichenbelebung zugunsten des ‹richtigen› Beischlafs, vollziehe er sich auch im Zeichen stummer Routine. Diese Hierarchisierung des Sexuellen im Zeichen der Natur statt der Ästhetik erinnert an Karl Kraus' Kommentar zur «schweinischen» Bevorzugung des ‹Natürlichen› gegenüber dem Schönen: «Wer da gebietet, daß Xanthippe begehrenswerter sei als Alkibiades, ist ein Schwein, das immer nur an den Geschlechtsunterschied denkt.»[108]

107 Zu den ganz anderen Ansichten der Sexologen und Orgasmologen im letzten Drittel des 20. Jahrhunderts vgl. Béjin (1986: 242 und Anm. 54).

108 Um den Aphorismus auch nach dem Zeitalter klassischer Bildung verständlich zu machen: Xanthippe war Sokrates' Frau, die als zänkisches Weib beschrieben und in diesem Sinne sprichwörtlich wurde. Alcibiades war Sokrates' Schüler,

Vox ist Cybersex; nicht weil inzwischen auch das Internet ein richtiges Telefon geworden ist (sogar eines mit Bild), sondern weil der Roman das Paradigma einer allein auf Sprache basierenden sexuellen Interaktion durchspielt. Diese Interaktionsform verliert im Cyberspace nicht nur ihre letzten sinnlichen Körpermerkmale (Stimmlage, Intonierung, Akzent), sondern gewinnt auch eine Popularität, die im Medium Telefon undenkbar wäre. In der täglichen Praxis dieser Interaktionsform wird freilich selten, wenn überhaupt, jene Qualität erreicht, die Bakers Romanfiguren vorlegen. Die erotischen Chats hebeln die Herausforderung, die das Sprechen über Sex ursprünglich bedeutet, schon durch den unverhohlenen Konsumismus, den der spezifische Ort mit sich bringt, wieder aus. Wo alle wissen, warum sie hier sind, benötigen die Sprecher weder Mut noch Überredungskunst. Der Aufmerksamkeitskampf im erotischen Chat und die chatspezifische Gesprächskultur des Durcheinanders (als mehrschichtiger ‹communication interruptus›) verlangen nach unmissverständlichen Begrüßungsworten und Pick-up-Lines: «Hi @ll! Wer hat Lust auf ein Abenteuer mit mir?»; «Wer hat Lust auf nen heißen und geilen chat»; «hi! Wer macht es mir per cs?»; «hey ihr geilen luder. Alle fickschlampen zu mir» (Kollmann 2001: 357). Was in den Privaträumen des Chats geschieht, bleibt verborgen und damit sicher auch viel gedankliche wie sinnliche Armut der Beteiligten. Aber die ‹romantische Pornographie›, die *Vox* verkörpert, ist im Erotik-Chat so wenig am Platz wie Don Juans Überredungskunst im Bordell. Die Verführung kann nur dort erfolgen, wo sie auch Verführung wäre, an den öffentlichen, weniger verruchten Orten des Cyberspace: der nicht ausdrücklich erotische Chat, ein Forum auf *MySpace* oder in *Second Life. Vox* ist Cybersex, aber nur in den Regionen des Cyberspace, in denen es nicht erklärtermaßen um Sex geht.

Die Resonifikation und Visualisierung der interaktiven Kommunikationsformen, die Rückkehr des Körpers als Bild und Ton, die in verschiedenen Chats, in Webcam-Foren und mittels Avataren in Multiuser-Online-Spielen seit längerem vonstatten geht, bedeutet nicht bloß

dessen Schönheit sich Sokrates, Berichten zufolge, nur schwer entziehen konnte.

eine Modernisierung der neuen Medien durch die Einverleibung der alten, sondern auch die Gefahr, dass die Herausforderung, vor die die neuen Kommunikationsformen stellen, abgewiesen wird. Viele mögen es als Befreiung begrüßen, wenn der Cybersex *Vox* hinter sich lässt und endlich dort ankommt, wo die Phantasien ihn in den 1990er Jahren erwarteten und wo der SPIEGEL ihn im Enzenzberger-Essay verortete. Bergerac müsste trotzdem keine Angst wegen seiner Nase haben, denn die ist auch mit Avataren kein Problem. Eher würde er sich um den schwindenden Wert seiner Wortkunst Sorgen machen müssen. Aber wenn selbst zwischen Avataren heftige Küsse, wilde Locken und blaue Augen nicht wirklich ein Argument sind, kommt es vielleicht zu einer Verbindung von *Lawnmowerman* und *Vox*. Man wird sich dessen bewusst sein: Wo alles programmiert werden kann, ist nichts echt außer das Wort. Vielleicht wird es dabei bleiben: Die blauen Augen müssen *gesagt* werden, denn nur die artikulierte Verführung, und sei sie tausendmal Lüge, kann man nicht fälschen.

Pornographie und Kunst

Nach *Vox* schrieb Baker *Die Fermate* (1994), das Buch zu jener anderen Form von Sex im Cyberspace, die nicht auf Text basiert, sondern auf Bildern. Der Romanheld Arno Strine kann aufgrund einer besonderen Fähigkeit die Zeit anhalten und nutzt dies, um die zu Marionetten erstarrten Frauen auszuziehen und anzuschauen oder um in ihrer Nähe versteckt eine Position zu beziehen, aus der er sie – wenn die Zeit wieder freigegeben ist – beim Masturbieren beobachten kann. Der Roman ist komplexer und tiefgründiger, als diese kurze Beschreibung vermuten lässt; er ist, wie mancher gute pornographische Roman, auch ein philosophischer Roman, weswegen die deutsche Ausgabe wieder nicht bei Beate Uhse erschien, sondern bei Rowohlt.[109] Aber um den Roman geht

109 Die Fähigkeit, die Zeit anzuhalten, gibt natürlich Anlass zu den kuriosesten Geschichten, und ein so phantasiereicher und detailbesessener Autor wie Baker versteht es, in einer Mischung aus Sachlichkeit und Obszönität seinen Leser 400

es hier nicht. Es geht um den Schritt, der gegenüber *Vox* erfolgt: medienhistorisch vom Text zum Bild, sozialpsychologisch vom sexuellen Dialog zum autistischen Sexualakt. Während *Vox* die Sexualdialoge der Chats assoziiert, verweist *Die Fermate* auf jene Rotlichtzonen des Internets, in denen pornographische Bilder und Videos zum einsamen Konsum angeboten werden. Diese Zonen sind manchmal zentralisiert (im Falle professioneller Anbieter), manchmal zerstreut (im Falle entsprechender Websites von Amateuren). Mit dem Zentralisierungsdrang des Webs 2.0 kommen beide Phänomene zusammen, und so findet man auf Pornotube.com nicht nur die Videos verschiedener Amateure an einer Stelle, sondern daneben auch die Links zum professionellen Porn. Websites wie diese machen einem bewusst, wie ‹schmutzig› der Cyberspace ist. Sie konfrontieren allerdings auch mit der Frage, warum Amateure sich beim Sexualakt aufnehmen (lassen) und das Ergebnis kostenlos der Welt präsentieren. Haben sie nicht Angst, ihr Gesicht zu verlieren, wenn sie es in den Videos zeigen? Soviel Radikalexhibitionismus verunsichert. Machen die anderen, die nicht mitmachen, etwas falsch? Haben sie den Anschluss verpasst, eine neue Welle sexueller Emanzipation verschlafen? Die Motive der Produzenten dieses pornographischen Materials müssen hier offen bleiben, ebenso die seiner Konsumenten. Es sei im Folgenden aber die Rede vom Voyeurismus und von einem Projekt, das die Rezeption pornographischen Materials durch dessen Modifikation und Delokalisierung zu einem Akt der Kunst macht.

Die Serie *Nudes*, die der weltweit bekannte Fotograf Thomas Ruff 1999 begann, besteht darin, mehr oder weniger pornographische Bilder den Websites von professionellen Anbietern und von Amateuren zu entnehmen, mittels Bildbearbeitungsprogramm im Computer zu verändern und schließlich in Galerien auszustellen. Durch Schaffung von

Seiten lang zu unterhalten. Arno rächt sich an Straßenräubern, die großkotzig sein Geld fordern, er schreibt den Kunden einer Buchhandlung obszöne Sätze in die Bücher, die sie gerade aus dem Regal ziehen wollen, er tauscht während eines Highwayflirts der Fahrerin im Nachbarauto die Susanne-Vega-Kassette gegen eine Pornokassette aus, er steckt einer fremden Frau einen Vibrator in die Tasche usw.



Abb. 16. Thomas Ruff: Nudes *(1999) – ni20*

Unschärfen, Vergrößerung der Pixelanzahl und des ursprünglichen Aufnahmeformats sowie durch die Unterdrückung störender Details produziert Ruff Bilder, die ihre pornographische, zum Teil recht dilettantische Vorlage noch in sich tragen, durch die Bearbeitung aber zumeist eine visuelle Qualität annehmen, die eher an David Hamilton oder auch Gerhard Richter gemahnt als an die unverschämte Direktheit pornographischer Bilder. Anders als bei Hamilton und Richter haben diese Bilder jedoch eine Vorgeschichte, die unabdingbar zu ihrer Gegenwart gehört. Die Authentizität des Ausgangsmaterials, die getilgte Vergangenheit des Bildes ist dessen wesentlicher Bestandteil, denn sie verweist auf eine besondere Form der kollaborativen Autorschaft. Indem Ruff das Bildmaterial, das andere als Endprodukt ins Netz gestellt haben, bearbeitet, setzt er sich zu seinen Vorgängern im Produktionsprozess nicht als gleichberechtigter Autor auf der Ebene der *horizontalen Kooperation* ins Verhältnis, sondern tritt als Vollender in der Hierarchie einer unabgesprochenen *vertikalen Kooperation* auf. Das Ergebnis sind die in der Galerie unter Ruffs Namen ausgestellten Fotos der Serie *Nudes*.

In Ruffs Bearbeitung wirken die Bilder wie angehalten; als habe jemand ein Tuch über den Lautsprecher gelegt. In ihrer sonoren Farbigkeit und Weichzeichnung entzieht sich die Nacktheit praktisch dem Blick der Betrachter. Man könnte es als einen kritischen Kommentar zum visuellen Ausverkauf des Sexuellen in der Erlebnisgesellschaft lesen. Die Situation ist, wie Abbildung 16 zeigt, freilich weiterhin rekonstruierbar und muss dies auch bleiben, beruht darauf doch die Spannung zwischen Zeigen und Verbergen, auf die Ruffs Adaptation setzt. Diese Spannung markiert den Unterschied zu den ganz anders entstandenen Bildern Hamiltons, deren Ästhetik des ‹umgekehrten Fotorealismus› das Foto der Malerei angleicht, während bei Ruff das ‹Foto› des Fotos dieses der Malerei ähnlich macht. Indem Ruffs Foto seine Vorlage bewussthält, parodiert es die entstandene ‹Idylle› – Idylle hinsichtlich der Rhetorik, nicht des Inhalts der Bilder. Zugleich demontiert das Endprodukt die Inszenierung seiner Vorlage, indem es sie einer neuen Inszenierung unterwirft. Der Blick Ruffs verdeckt in doppelter Weise den Blick des Originals.

Abb. 17. Thomas Ruff: Nudes *– kü12: Vorlage und Resultat der Bearbeitung*





Der Vergleich des Endprodukts mit seiner Vorlage am Beispiel *kü12* zeigt, wie weit Ruffs Eingriffe gehen (Abb. 17).[110] Die konkrete Nacktheit des Körpers verschwindet nicht nur in der Verzerrung seiner Umrisse, ihm wird auch der Blick auf seine Betrachter genommen. Diese Tilgung des Blicks – die hier an einem vergleichsweise harmlosen Bild erfolgt – ist symptomatisch für das, was Ruff insgesamt durchführt: den Betrachter aus der Rolle des Beobachteten zu befreien. Auf die Beobachtung des Beobachters durch den Beobachteten hat Roland Barthes einst am Beispiel des Striptease hingewiesen. Demnach verstecke sich in diesem ritualisierten Tanz das Objekt des Blicks hinter einer Maske aus Gesten – «Ihre Technik umgibt sie wie ein Gewand» – und beobachtet mit der «eisigen Gleichgültigkeit geschickter Praktikerinnen» die Beobachter, die so zum Objekt einer Szene werden, die sie nicht beherrschen (1964: 70). Die Machtfrage wird nicht an der Oberfläche der Haut entschieden, der Akt bedeutet nicht Nacktheit an sich, sondern ist eine Form der Bekleidung, was spätestens seit dem verunsichernd sicheren Zurückblicken von Edouard Manets *Olympia* bekannt ist, die damit die passive Rolle der Entkleideten und die Logik der visuellen Kolonialisierung des weiblichen Körpers durch den männlichen Betrachter durchbrach.

Natürlich besteht ein prinzipieller Unterschied zwischen dem routinierten Vollzug des Striptease, bei dem die Aktivität per Definition beim Tanzenden liegt, und dem Posieren für ein Bild, bei dem das Objekt der Aufnahme völlig zum Objekt der Handlung werden kann. Selbst im ersten Fall liegt eine Enteignung des posierenden Körpers vor, sofern dessen Ausstellung – so freiwillig sie auf der Oberfläche der Handlung auch erfolgen mag – zum einen den Zwängen eines kommerziellen Verwertungszusammenhangs unterliegt, zum anderen den Inszenierungsriten, die sich geschichtlich innerhalb dieses Zusammenhangs herausgebildet haben und die Technik der Tanzenden bestimmen. Aber die Enteignung der Geste demontiert noch nicht die Maske aus Gesten, mit

110 Beide Fotos sind im Original farbig und werden hier aus drucktechnischen Gründen schwarz-weiß abgebildet. Während das Original einen weißen Hintergrund aufweist, ist der Hintergrund in Ruffs Fassung rötlich.

der sich der Voyeur konfrontiert sieht, sondern ermächtigt eher diejenigen, die den Verwertungszusammenhang beherrschen.[111] Der Voyeur bleibt das Objekt einer Situation, deren Regeln er nicht bestimmt, was auch für die Amateurfotos zutrifft, die den möglichen Mangel an routinierten Gesten durch den radikalen, vom Verwertungszusammenhang unberührten Exhibitionismus wettmachen.

Dies ändert sich durch Ruffs Modifikationen. Die anatomische Schnittstelle, die der Vergleich von Original und Bearbeitung im zitierten *Nude*-Beispiel offenlegt, markiert symbolisch den Schnitt, der in den vorgenommenen Eingriffen liegt. Indem Ruff sich zwischen Vorlage und Betrachter schiebt, beraubt er den ausgestellten Körper des Blicks zurück auf die Betrachter. Dieser Blick – der freilich nicht auf das wortwörtliche Zurückblicken reduziert werden darf, sondern im Sinne der Maske aus Gesten verstanden werden muss – stößt nun auf den Blick des Fotografen, der mit der eisigen Routiniertheit des Spezialisten der Inszenierung des Ausgangsbildes seine eigenen (ästhetischen) Maßstäbe aufdrückt. Der Fotograf unterwirft seine Fundstücke den Bildern, die sie in *seinem* Kopf erzeugen. Der Schleier des Weichzeichners ist deswegen kein Mittel der *Be*kleidung, sondern eines der fortgesetzten *Ent*kleidung, nun tatsächlich im Sinne der Kolonialisierung des ausgestellten Körpers. Es ist Ruff, der die Betrachter anschaut, nicht die Person auf dem Foto.

Der Schleier befreit Ruffs Publikum nicht nur vom Blick der Betrachteten, sondern auch *zum* Blick des Betrachters, denn er erweist sich als viel wirkungsvollerer Stimulus der Imagination als die bedrohliche Unvermitteltheit des Originals. Er erlaubt, mit den Worten Jacques Lacans, den Triumpf des Blicks über das Auge. Denn der Voyeur will nicht sehen, was ist, sondern was er sich vorstellt. Er sucht nur einen Schatten hinterm Vorhang, um sich ein magisches Wesen zu-

111 Kritisch hinsichtlich der Enteignungsthese ist Tamara Domentats Buch *«Lass dich verwöhnen». Prostitution in Deutschland* (2003), das das Stigma der Prostituierten nicht in der Unfreiwilligkeit körperlicher Preisgabe, sondern in der Stilisierung zum ewigen Opfer sieht, mit der üblichen These vom Privileg der Freier aufs Genießen bricht und Prostituierte als machtbewusste Subjekte beschreibt.

sammenzuphantasieren: «das Zierlichste aller Mädchen selbst dann, wenn auf der andern Seite nur ein behaarter Athlet ist» (Lacan 1987: 109). Diesen Schatten bietet Ruff den Betrachtern der *Nudes*, indem er eine «halbopake Glasscheibe» (Winzen 2001: 149) zwischen diese und jene stellt. Der durch den Objektentzug zur Imagination befreite Voyeur kann auf diese Weise zu seinen eigenen Phantasien vorstoßen. Das verschwommene Sehen im Paradigma der Milchglasscheibe lässt ihn umso schärfer sich selbst sehen. Zugleich weiß er sich dabei ungestört vom Objekt seiner Begierde, denn in der Imagination des Körpers durch den Betrachter kann jener nur in dem Maß auf diesen zurückschauen, wie dieser es ihm zugesteht. Man kann sich keinen Blick imaginieren, den man fürchtet, so wie man nicht gegen sich selbst sadistisch sein kann.

Trotzdem entkommt der Betrachter nicht der Beobachtung. Die Manipulation der Bilder geht einher mit ihrem medialen Transfer, die Imaginationsarbeit erfolgt nicht am heimischen Computer, sondern unter Aufsicht in der Galerie. Die Betrachtung der Bilder wird Teil einer kollektiven Rezeptionssituation, was den Betrachter nun selbst an die Stelle des nackten Körpers setzt. Er versucht, wie die Stripteasetänzer, sich in jene Maske aus Gesten zu kleiden, die der Ort des Geschehens bereithält, der als Institution des Kunstsystems den Gegenstand adelt, die Anwesenheit des Rezipienten legitimiert und die Rezeption Diskursregeln unterstellt, mit denen man das Erröten oder Erregen, das entstehen mag, zu unterdrücken angehalten ist. Der mediale Wechsel ändert grundlegend die Rezeptionssituation. Ruffs Eingriff in seine Fundstücke, der sich als Schnitt am Hals der gezeigten Vorlage verkörpert, geht einher mit einer symbolischen Kastration des Betrachters, indem dem pornographischen Original aus dem Internet im Kontext der Galerie der ursprüngliche Gebrauchswert entzogen und der Betrachter zu einer rein ästhetischen Beziehung zum Bild diszipliniert wird.

Die Aneignung dessen, was Ruff sich zuvor unbeobachtet im Netz aneignete, erfolgt unter Beobachtung in der Galerie; das Publikum wird zum eigentlichen Objekt der Ausstellung. Man hätte es auch zum Objekt seiner Objekte machen können. Eine Website, die die Rezeptionssituation in der Galerie mittels Webcam präsentiert, und eine

Information an all jene, deren Websites Ruff zuvor ‹plünderte›, hätte die Betrachter der *Nudes* Bestandteil eines Kunstwerks werden lassen, das die Galerie nur als Durchlaufort benutzt und schließlich an seinen Ausgangspunkt zurückkehrt. Auf diese Weise hätte sich der Einsatz digitaler Technologie zur Manipulation der Web-Fundstücke mit der Überwachungstechnologie und dem Interaktionsprinzip des Internets verbunden, hätte sich Ruffs ‹Fotografie ohne Kamera› schließlich zu einer vielschichtigen Performance entwickelt.

Bakers *Fermate* endet mit der Erkenntnis des Helden Arno, dass die «Furche» (so heißt sein Aufenthalt in der angehaltenen Zeit) kein Ausgleich für die Einsamkeit seines Realdaseins ist, sondern nur deren Verlängerung und Grundlage. Erst als er auf die «kontrollierte Nacktheit», die ihm die Furche bietet, verzichtet, die Herrschaft über die Furche gar Joyce, seiner Arbeitskollegin, überlässt, findet er die Liebe. Arno, dessen Macht zuvor darin bestand, aller Beobachtung zu entkommen (der Roman symbolisiert dies an einer Stelle drastisch, indem Arno auf die geschlossenen Augen eines seiner erstarrten Furchenopfers ejakuliert), liefert sich nun der absoluten, unkontrollierbaren Kontrolle durch Joyce aus. Durch die Befreiung aus der Einsamkeit Gottes, in die ihn seine Allmacht stieß, wird er wieder partnerfähig. Mit diesem Happyend unterzieht Baker die Erlebnisgesellschaft quasi durch die Hintertür einer moralischen Kritik. Ruffs Umgestaltung von Online-Pornographie scheint diese Kritik mit anderen Mitteln zu wiederholen. Indem er die vorlauten Bilder ihres Blicks enteignet, reagiert er auf die Enteignung des Sexuellen in der Gesellschaft. Der Kampf erscheint aussichtslos; zumindest kann er nicht auf Nebenschauplätzen geführt werden. Das Ausweichen auf seriösere, unverfänglichere Themen (Sulzers Regionen der positiven Einbildungskraft) ist keine Lösung. Vielleicht aber hilft die Umdeutung, die semiotische Subversion, das Détournement. Bakers *Vox* und Ruffs *Nudes* erscheinen als Vorstöße in die beiden Hauptfelder des Cybersex: Sie setzen Maßstäbe für seinen textbasierten Bereich und offerieren einen anderen Blick im visuellen.

Identitätstourismus

Körperlichkeit ist ein Lieblingsthema des intellektuellen Diskurses seit der sexuellen Revolution und dem Aufstieg der Performance-Kunst in den 60er Jahren des 20. Jahrhunderts. Nachdem der postmoderne Diskurs die Vorstellung der Souveränität des Subjekts destruiert und Identität – nationale, kulturelle, individuelle – als gesellschaftliche Konstruktion beschrieben hatte, wurde schließlich auch das geschlechtliche Selbstverständnis als Ergebnis kultureller Einschreibungen entlarvt. Man ist nicht Mann, weil die Natur es so wollte, sondern weil die Gesellschaft einen dazu macht. Da mögen noch so viele Eltern beschwören, der Sohn sei im Spielzeugladen ganz ohne ihren Einfluss an den Puppen vorbei zielsicher in die Autoabteilung gestolpert. Nicht einmal das, was ihren Sohn zehn Jahre später antreiben wird, ist naturgegeben. Extrem formuliert, zum Beispiel von Anthony Synnott, ist der Körper mit all seinen Organen, Eigenschaften, Funktionen, Zuständen und Gefühlen weniger eine biologische Tatsache als eine soziale Kreation (1993: 3 f.). Da der Körper auf den Platz einer Person oder Gruppe in der Gesellschaft deutet und – durch Kleidung, Schmuck, Bemalung – den Unterschied zu anderen Körpern signalisiert, wurde die Repräsentation des Körpers und die Repräsentation durch den Körper zu einem wichtigen Thema sowohl innerhalb des politischen Diskurses, der feministischen und postkolonialen Theorie als auch der Homosexuellen- und Subkulturbewegung. Die soziologische Beantwortung biologischer Fragen rief nach subversiven Körperakten, welche die Kategorien der Geschlechtsidentität und Sexualität stören und ihre «subversive Resignifizierung und Vervielfältigung jenseits des binären Rahmens» hervorrufen (Butler 1991: 12).

Vorrangige Orte solcher Subversion sind der Körper selbst – als Ort der temporären (Make-up, Kleidung, Haarstil) und permanenten (Piercing, Tattoo) Dekoration – sowie die Künste, die den Körper als Medium einsetzen (Performance-Kunst, Theater) oder zum Gegenstand machen (Plastik, Fotografie, Malerei, Film). Eine willkommene Figur des Einspruchs ist der Cyborg (cybernetic organism): ein Hybrid aus Maschine und Organismus, der, so Donna Haraway in ihrem *Cyborg Manifesto: Science, Technology, and Socialist-Feminism in the Late Twentieth Century*, auch den Weg anzeigt in eine «post-gender world» heraus aus dem «maze of dualisms in which we have explained our bodies and our tools to ourselves» (1991: 150 und 181). Im Cyborg kommen Technophilia, Postmoderne und Feminismus zusammen; in ihm befreit sich der Körper von den Zu- und Einschreibungen der traditionellen Diskurse. Die Sache klingt besser, als sie wirklich ist. Unterschwellig verbündet sich das Modell des Cyborgs mit Frankensteins Modell genetischer Manipulation, was theoriepolitisch die soziologische Beantwortung biologischer Fragen durch die biologische Beantwortung soziologischer Fragen verdrängt und alltagspragmatisch den mittels subversiver Akte umgedeuteten Körper durch einen mittels genetischer Manipulation umgewandelten Körper. Der Cyborg ist die Metapher für den zu erwartenden Retortenmenschen aus Genetik und Neurobiologie, der den Kult des sportlichen, jugendlichen, schönen Körpers auf eine neue Ebene heben wird. Auch wenn in Cyberpunk-Romanen und ‹Cyborg-Filmen› wie David Cronenbergs *Crash* (1996) die Verbindung von Körper und Technologie die Regeln des allgegenwärtigen Schönheitskults unterlaufen, der reale Cyborg wird dies nicht tun. Die Augen des Massen-Cyborgs werden nicht denen des Terminators ähneln, sondern denen von Terence Hill. Ende der Subversion. Sieg der Utopie.

Ein Übungsfeld des Cyborgs ist der Cyberspace. Nicht weil hier der reale Körper sich mit Technologie vermischte, wie die zitierten Bilder vom Cybersex suggerieren, sondern weil der reale Körper einen Stellvertreter in den Cyberspace schickt: den Avatar als körperliche Repräsentation des Interakteurs in Computerspielen und Chats. Eine besondere Form der Repräsentation ist die allein auf Text beruhende. In beiden Fällen kann man sich seinen Repräsentanten frei wählen, oft (bei visuellen Avataren) als Auswahl aus einem Angebot von Eigenschaften, oft (bei textlichen Avataren) aber auch als maßgeschneiderte Erfindung. Der optimistische Blick sieht, dass der Cyberspace damit – vor allem in seinen kommunikativen Interaktionsformen – zur Probebühne alternativer Persönlichkeitsrollen wird. Sherry Turkle hat in ihrem Buch *Life on the Screen* bereits 1995 das im Cyberspace mögliche Identitätsspiel ausführlich als Erfahrung einer multiplen Identität beschrieben

und begrüßt. Der politisch-moralische Mehrwert dieser «Identity-Workshops» (1996: 324) sei nicht nur eine klarere Erkenntnis darüber, wer man selbst ist, sondern auch ein «flüssigeres Selbstverständnis», das es leichter mache, Diversität anzuerkennen; denn wer das Fremde in sich selbst entdecke, werde es auch eher im anderen akzeptieren.[112] Was Julia Kristeva in ihrem Essay *Fremde sind wir uns selbst* 1988 über Sigmud Freuds Konzept des Unheimlichen noch mit viel psychoanalytischer Rhetorik glaubhaft zu machen suchte – dass die Erkenntnis des Unheimlichen als das heimlich Eigene die Erkenntnis des Eigenen im Fremden fördern wird –, erledigt nun die Alltagserfahrung des Mediums. Denn im Cyberspace können wir uns immer wieder neu als Fremde begegnen. Das klingt einfacher, als es ist. Nach Turkle gab es andere, weniger euphorische Stimmen, die sich auf andere, weniger optimistische Fallstudien beriefen. Das Identitätsspiel im Cyberspace steht im Zeichen eines dreifachen Betrugs.

Der erste Betrug ist die Sache selbst: die Vortäuschung einer anderen Identität. Wie nötig dieser Betrug für die Wahrung der eigenen Persönlichkeitsrechte sein kann, wurde schon im letzten Kapitel angesprochen. Die Täuschung bezieht sich auf biographische Daten wie auf körperliche Aspekte. Das führt nicht zwangsläufig dazu, dass sich jemand Locken und blaue Haare andichtet. Es geht auch die andere Richtung. Aufsehen erregte Anfang der 1990er Jahre der Fall der körperbehinderten Joan, die sich schließlich als ein männlicher Psychiater in besten Jahren und bei bester Gesundheit herausstellte. Jene, die sich Joan vorher voller Mitleid genähert und voller Zutrauen geöffnet hatten, fühlten sich hintergangen und sprachen von psychischer Vergewaltigung. Allucquère Rosanne Stone beschreibt den Fall unter dem bezeichnenden Titel *Will the real body please stand up?* Die Antwort ist klar: Natürlich nicht. Denn das zeichnet den Cyberspace aus, dass jeder

112 Turkle schreibt: «It makes it easier to accept the array of our and other's inconsistent personae – perhaps with humor, perhaps with irony. We do not feel compelled to rank or judge the elements of our multiplicity. We do not feel compelled to exclude what does not fit.» (1995: 261 f.)

und jede hier anders sein darf als in der physischen Wirklichkeit! Und natürlich muss man dann auch die Erfahrungen und die Freunde haben dürfen, die diese andere Identität mit sich bringt. Sonst wäre ja keine Erfahrung des Anderen möglich. Obwohl sich diejenigen hintergangen fühlen, die mit einer derartig erfundenen Identität in Kontakt treten, zeugt es von wenig Medienkompetenz, dem Cyberspace das Theaterspielen vorzuwerfen. Da könnte man auch an Bauchredner im Radio glauben.

Welche Maßstäbe sind für das Betrugsspiel anzusetzen? Gilt der Vorwurf auch, wenn jemand seine reale Behinderung leugnet? Oder würde diese Betrugsrichtung Minderheitenschutz genießen, weil sie dem Betrüger hilft, mit seiner Behinderung zu leben, sowohl im Cyberspace wie, in Folge, vielleicht auch in der Offline-Welt? Nur in dem Fall, den Turkle schildert, ist die Sache moralisch sauber: Hinter der MUD-Figur[113] mit der Beinprothese befand sich tatsächlich eine dreißigjährige Frau, die das rechte Bein bei einem Verkehrsunfall verloren hatte und, nachdem sie über ihren Avatar Freunde gefunden, in eine Liebesgeschichte verstrickt und schließlich virtuellen Sex erlebt hatte, ihren eigenen Körper als solchen anzunehmen lernte und sich auch außerhalb des Cyberspace wieder auf eine körperliche Beziehung einlassen konnte (1995: 262 f.).

Der Cyberspace ist jedoch komplizierter, als Turkles Beispiel suggeriert. Dies gilt auch für den moralischen Mehrwert, den sich Turkle aus dem Identitätsspiel erhofft. Ein Jahrzehnt später gibt es dafür genügend ernüchternde Belege. Ein Beispiel berichtet die New York Times am 28. November 2007, diesmal heißt der Betrüger Josh, und diesmal endet der Betrug mit dem realen Selbstmord der 13-jährigen Megan Meier, die auf MySpace von Josh Evans kontaktiert und hofiert, dann aber plötzlich aufs schmählichste von ihm und seinen Freunden beleidigt wurde. Als Josh Megan schließlich schrieb: «The world would be a better place

113 Ein MUD (Multi User Dungeon) ist ein (textbasiertes) Computerspiel, in dem die Teilnehmer in verschiedene Rollen schlüpfen, um in verschiedenen imaginierten Räumen in Interaktion mit anderen Teilnehmern verschiedene Handlungen durchzuführen (oft Abenteuer in einer Phantasiewelt).

without you», ging Megan in ihr Zimmer und erhängte sich. Der Vorfall hat nicht nur eine Nach-, sondern auch eine Vorgeschichte. Josh war die 47-jährige Mutter von Megans einstiger bester Freundin, der Megan den ‹Laufpass› gegeben hatte, als sie die Schule wechselte. Mutter und Tochter, die in der gleichen Straße wie Megan wohnten, rächten sich nun gemeinsam an der ‹Treulosen›, gewiss nicht mit dem Ziel, Megan in den Tod zu treiben, aber doch mit der Absicht, sie zur Verzweiflung zu bringen. Die Sache kam heraus, war aber nicht justiziabel. Der symbolische Schluss dieses Vorfalls besteht darin, dass Megans Vater nun das Tischfußballspiel, das die ‹Mörderin› seiner Tochter als Weihnachtsüberraschung für ihre Tochter in seinem Haus abgestellt hatte, mit der Axt zerkleinerte. Die makabere Reaktion der ‹Mörderin›: Sie verklagte Megans Vater wegen Sachbeschädigung.[114]

Die zweite Form des Betrugs ist die Hypothese von der Auflösung der Stereotype. Das Problem liegt eigentlich auf der Hand: Wer im Cyberspace glaubhaft eine andere geschlechtliche oder ethnische Identität zu etablieren versucht, neigt dazu, das Vorgetäuschte nach dem Bild zu beschreiben, das er oder sie davon hat. Je stereotyper, desto mehr Aussichten auf Erfolg. Aus dieser Perspektive führt der virtuelle Geschlechter- oder Ethnientausch nicht unbedingt zu größerer Sensibilität für die Zwischentöne. Die Verfestigung von Identitätsklischees erfolgt paradoxerweise schon durch die im Cyberspace gegebene Anonymität an sich. In der Offline-Welt, in der ethnische Zugehörigkeit des Kommunikationspartners mehr oder weniger offensichtlich ist, kann dessen Aussage dem entsprechenden ethnischen Stereotyp völlig widersprechen und damit diesen perspektivisch unterlaufen. In der ethnisch unbestimmten Online-Kommunikation schließt man von der Äußerung des anderen auf dessen ethnische Zugehörigkeit, was eher zu einer Wiederholung und Festigung der eigenen Zuordnungskriterien (sprich: ethnischen Stereotype) führt. Wer ohne ethnische Markierung auftritt,

114 Der Bericht befindet sich online unter: www.nytimes.com/2007/11/28/us/28-hoax.html. Für eine Untersuchung computervermittelter Kommunikation aus sozialpsychologischer, ethnopsychologischer und linguistischer Perspektive vgl. Beißenwenger (2001).

kann auch kein ethnisches Stereotyp bestätigen oder aufweichen, sondern bekommt das zugeordnet, was am besten auf ihn oder sie passt.[115]

So problematisch wie die Abwesenheit ethnischer Selbstbestimmung im Cyberspace ist auch das Spiel damit. Das zielt nicht nur auf die Computerspiele, in denen ethnische Vorurteile jeden Tag zementiert werden, wenn etwa weiße männliche Spieler ihre weiblichen asiatischen Avatare (Miss_Saigon, Maiden_Taiwan, Geisha_Guest usw.) beschreiben (Nakamura 2002: 43). Gemeint ist die spielerische ‹Bekleidung› mit einer fremden ethnischen Identität in jeglicher Form des Cyberspace, was zuweilen als Ethnizitätstourismus bezeichnet und als eine neue Form der Kolonialisierung verstanden wurde (Gonzales 2000: 49; Nakamura 2002: 98). Man kann im Cyberspace gewissermaßen die andere Ethnie ausprobieren, ohne die Konsequenzen einer solchen ethnischen Zugehörigkeit im realen Leben erfahren und, in vielen Fällen, erdulden zu müssen; man kann zum Spaß schwarz, gelb oder braun sein. Der Identitätstourist, so Nakamura, «engages in a superficial, reversible, recreational play of otherness, a person who is satisfied with an episodic experience as a racial minority», er verkörpere deswegen kein besseres Verständnis des Anderen, sondern, weil man sich nun auch noch symbolisch der Zeichen des Anderen bemächtigt, «a new theater in cyberspace for ‹eating the other›» (2002: 55 und 131).

Nakamuras Identitätstourist ist zweifellos ein Kind der Erlebnisgesellschaft, wie auch sein Vorbild außerhalb des Cyberspace, den Bell Hooks ein Jahrzehnt vor Nakamura unter dem Titel *Eating the Other* beschrieb. Dabei ging es um das «cross racial dating» und vor allem um den weißen Mann, der das Abenteuer mit einer farbigen Frau sucht in der Hoffnung auf ein unbekanntes Vergnügen und einen vermehrten Erfahrungsschatz. Obgleich es zu begrüßen ist, dass die Erlebnislust und die Exotisierung des Anderen die Berührungsängste und -verbote vorangegangener Generationen überschreibt, führe, so Bell Hooks, der Kontakt doch kaum zu wirklicher Anerkennung und Unterstützung. Stattdessen werde die kulturelle, ethnische und rassische Differenz kommodifiziert «as new dishes to enhance the white palate» mit dem

115 Vgl. zu dieser Frage die Diskussion bei Burkhalter 1999.

Ergebnis, «that the Other will be eaten, consumed, and forgotten» (1992: 39). Der Cyberspace, so Nakamuras ernstzunehmender Einwand gegen allzu begeisterte Vorstellungen von ‹flüssigen Identitäten› und einer ethnischen wie kulturellen Ökumene, könnte sich auch einfach als eine Art lukullischer Ausbau der Erlebnisgesellschaft erweisen. Solche unterschwelligen Vorgänge sind vielleicht nachhaltiger als die Möglichkeit, im Cyberspace endlich der gesellschaftlichen Konstruktion der oppositionellen Geschlechterlogik zu entkommen, indem einem, wie etwa im *LambdaMOO*, für das Avatar-Design gleich acht Geschlechter zur Auswahl stehen: neben «weiblich» und «männlich» auch «neuter», «egotistical», «royal», «2nd», «either» oder «plural».

Der dritte Betrug ist die Rückkehr des Körpers in den Cyberspace. Wie jede Untersuchung der Chat-Kommunikation zeigt, gibt es «Rekorporalisierungsstrategien» bereits auf der reinen Textebene, zum Beispiel in Form von Emoticons – :-) –, Lautwörtern – haha, grummel – und Körperbildern – *rotanlauf* (Glasenapp 2004). Diese Strategien antworten auf einen menschlichen Wunsch und eine technische Grenze: Man möchte nicht ganz auf Körpermerkmale verzichten, auch wenn die Technologie die Vermittlung dieser Körpermerkmale in einer natürlichen Weise nicht erlaubt. Wenn sie es schließlich doch tut, kommt der Körper so zurück, wie man ihn kennt: das Erröten als Erröten auf dem eigenen Abbild und das Grummeln als entsprechender Niederschlag in der eigenen Stimme. Da die Entkörperlichung im Cyberspace auch körperlich bedingte Diskriminierung beendete, ist die Rückkehr des Körpers jedoch nicht unbedingt willkommen. Manche fühlen sich betrogen, diskutieren die Zurücknahme der erreichten kommunikationsspezifischen Freiheiten durch die Entwicklung der Kommunikationstechnologien unter dem Vorzeichen der politischen Korrektheit. So erweckte die Ankündigung des Voice-Chats in *Second Life* keineswegs nur Zustimmung. Voice, so lauten die wiederholten Einwände, wird jene marginalisieren, die hörgeschädigt sind oder aus anderen physischen Gründen lieber tippen. Aber es gibt noch ein Motiv für die Ablehnung, das gerade für *Second Life* bedeutsam ist: Die Stimme unterminiert das Identitätsspiel, indem sie Geschlecht, Alter, Ethnizität und Gefühle verrät. Die Stimme bringt das reale *(erste)* Leben

zurück (schon durch die Hintergrundgeräusche am Mikrophon) und nimmt damit nicht nur *Second Life*, sondern auch anderen Regionen des Cyberspace seinen Reiz, wenn nicht Daseinsanspruch.[116] In der Diskussion dazu findet man Verweigerungsankündigungen und Ratschläge, die Nichtnutzung der Voice-Funktion mit technischen Problemen zu erklären. Man stelle sich das vor: der kollektive Widerstand gegen die Nutzung der Stimme, selbst wenn jeder Raum mit entsprechender Technik ausgestattet ist. Eine paradoxe Form von Maschinenstürmerei in einer maschinengenerierten Welt. Ein Streik gegen das, was als *posthuman sublime* bezeichnet wurde: die Entwicklung der Technologie mit eigener Dynamik, unabhängig vom menschlichen Zutun und von menschlichen Bedürfnissen (Gilbert-Rolfe 1996: 52–73). Natürlich wird es Streikbrecher geben. Immerhin diskriminiert das Beharren auf der Tastatur die Analphabeten und Zwei-Finger-Tipper. Und irgendwann werden die Streikenden in *Second Life* so marginalisiert sein wie die Taubstummen im realen Leben. Der «Wille zur Technologie» (Kroker 2004) kennt keine Grenzen und keine Rücksicht. Aber in der Gefahr wächst, wieder einmal, auch das Rettende: Mit dem Voice-Avatar wird man sprechen können, ohne das Identitätsspiel zu unterminieren.

Es gibt einen vierten Betrug, der gewissermaßen unbemerkt geschieht und besser als Täuschung oder Trick zu bezeichnen wäre. Diese Täuschung führt zurück zu den Geschlechterrollen und zum Spielzeugladen. Mag der namenlose Sohn, den wir vorher so eifrig bei den Autos sahen, im Spielzeugland Cyberspace auch an den *Sims* und sonstigen Gesellschaftsspielen, die soziales Verhalten einüben, vorbei geradewegs zu den Ego-Shootern eilen, diesmal entgeht er nicht so leicht dem, was seine Schwester symbolisiert – vorausgesetzt, diese stolperte einst ebenso zielsicher, und nachdem sie am älteren Bruder schon gesehen hatte, wie glücklich Autos machen, an diesen vorbei geradewegs zur

116 Drew Harry analysiert das Problem in einem Posting zum *Joystick101*-Blog am 25. 9. 2007 (http://joystick101.org/blog/?p=235), vgl. die Diskussion auf dem *Second Life*-Blog zur Einführung von Voice: http://blog.secondlife.com/2007/08/02/the-second-life-voice-viewer-is-live

Puppenabteilung. Denn der Ego-Shooter-Fan entkommt nicht dem Medium, und das ist, so wird argumentiert, weiblich. Jede Beschäftigung am Computer steht im Zeichen der «bedroom culture», die die Freizeitaktivitäten von Mädchen in privaten Räumen markiert, im Gegensatz zu männlichen Jugendlichen, die sich eher auf der Straße oder in Kneipen treffen (Esders 2006: 275 f.). Jedes Computerspiel bringt das Training der Feinmotorik und des Stillsitzens mit sich, was traditionell den Mädchen durch Handarbeiten vermittelt wurde. Der Ego-Shooter als Domestizierungsmittel? Diese Annahme findet man auch bei männlichen Forschern wie Claus Pias, für den noch die blutrünstigen Spiele pädagogisch wertvolle Eigenschaften wie Feinmotorik, Reaktionsvermögen, Konzentration, Problemlösen und logisches Denken einüben (Pias 2002).

Für andere ist der Trick der Verweiblichung durch Killerspiele reine Selbsttäuschung, ergeben sich von den Ego-Shootern eher Links zu School-Shootings als zur Nähstube. Aus dieser Perspektive bricht der stillgestellte Körper am Bildschirm schließlich auf zu einem blutigen Entsimulationsspiel: außerhalb des privaten Raums mit dem eigenen physischen Körper hinter der Waffe und wirklichen Körpern davor. Aus dieser Perspektive gilt die Feinmotorikübungsthese keineswegs, kommt es vielmehr darauf an, dass die Spiele auch auf der inhaltlichen Ebene die gewünschten sozialen Fertigkeiten praktizieren. Ein gutes Beispiel dafür ist *The Sims Online*, eine schöne heile Welt, in der die Spieler das normale bürgerliche Leben imitieren – inklusive Konsumgier und Angeberei vor den Nachbarn – und sowohl obszöne Avatarnamen als auch vulgäre Sprache, Gespräche über illegale Drogen wie sexuelle Beschreibungen durch Verhaltensregeln verboten sind. Kein Sex in Sims-City; das Einzige, was die Avatare hier im Bett tun können, ist schlafen oder tanzen. Um diese Regeln durchzusetzen, behält sich der *Sims Online*-Betreiber Electronic Arts das Recht vor, die Kommunikation der Spieler zu überwachen, was diese schon mal im Hinblick auf Datenschutz an die Regeln des realen Lebens gewöhnt. Auch der Grund für diese strikten Regeln ist bereits eine Lehre in Sachen Kapitalismus. Es sind die begehrten monatlichen Abogebühren der Spieler, die Electronic Arts veranlassen, diese Welt so unverfänglich zu gestalten, dass

keine Altersbegrenzung des Zugangs vorgenommen werden muss. Eine solche Begrenzung und vielleicht auch die moralische Fragwürdigkeit der virtuellen Welt in *Sims Online* würden zudem Intel und McDonald's, die in *Sims Online* durch Produkt-Placement werben, verprellen. Angesichts dieser Umstände beginnt der Kampf gegen das System im Spiel. Das wahre Vergnügen besteht darin, den Avatar mindestens so rebellisch sein zu lassen, wie man selbst «draußen» ist oder gern sein würde. Und so gründet sich in *Sims Online* eine Bondage-Sadomaso Community, tritt ein 17-Jähriger als Cyberchild-Prostituierte auf, versammelt JC Soprano eine Gruppe von 50 Mafiosi um sich, die die Möglichkeit der Markierung von Avataren als «Spielverderber» nutzen, um unschuldige Spieler willkürlich oder per Auftrag mit den entsprechenden kleinen roten Pfeilen zu ‹beschießen›.

Was für die einen das traurige Abbild einer digitalen Dystopie ist («why do even our games have to be subject to crime?», fragen manche Beobachter unzufrieden), ist für die anderen das hoffnungsvolle Zeichen eines semiotischen Guerillakampfs, nämlich wenn das Geschehen mit de Certeaus Theorie des Wilderns und Fiskes Theorie der subversiven Interpretation beschrieben wird.[117] Der Unterschied zu deren Theorie von der Produktion subversiver Rezeptionsweisen besteht darin, dass hier eine Subversion erzeugt wird, die für andere nicht überlesbar ist. Die Besonderheit des Mediums erlaubt, die produzierte abweichende Bedeutung in den Text selbst einzuschreiben, und zwar, anders als im Fall der Fan-Fiction, nicht nur als Paratext, sondern direkt in den Originaltext. Die mediale Besonderheit erlaubt auch, dem Protest einen Körper zu geben. Der Stellvertreterkörper des Spielers entzieht sich den sowohl außerhalb des Cyberspace als auch in *Sims Online* herrschenden gesellschaftlichen Konstruktionsmustern, indem er die Verhübschung der (Online-)Welt torpediert und ästhetisch auf Realismus setzt. Abwehr der Idylle in der virtuellen Welt als Ausdruck der Subversion in der realen?

Dass Aktionen in der virtuellen Welt Konsequenzen in der realen

117 Für einen solchen Zugang vgl. Riedel (2006: 283 f.). Zur Theorie des Wilderns und der subversiven Interpretation vgl. die Ausführungen in Kapitel 3.

haben können, zeigte November 2007 der Fall eines 17-jährigen Holländers, der Möbel aus Räumen in der Online-Welt *Habbo Hotel* gestohlen hatte. Er konnte dies tun, indem er auf gefälschten Habbo-Websites seinen Opfern die Habbo-Passwörter entlockte, und er tat es, weil die Dinge in der virtuellen Welt mit Habbo-Credits gehandelt werden, die vorher durch echtes Geld erworben werden. Dieser Link zur realen Welt macht den Diebstahl in der virtuellen zu einem justiziablen Akt und bedingt, dass Spieler für ihre Avatare haften.[118]

Körperschwindel

Die Frage der Befreiung oder Unterdrückung des Körpers in den digitalen Medien ist natürlich eine brennende Frage auch für die Kunst. Installationen – wie etwa die besprochenen *Deep Walls*, *Text Rain* und *Re-Positioning Fear* – zielen auf die Erfahrung des eigenen Körpers in der Interaktion mit dem System und mit anderen Interakteuren. Ein völlig neues Körpergefühl vermitteln ebenfalls jene Installationen, die die Reaktion des Publikums auf das Output des Systems (zum Beispiel akustische oder visuelle Daten) registrieren und umgehend in das Output des Systems zurück einspeisen. So verändert die Bewegung des Interakteurs im Raum zum Beispiel den vom Computer generierten Sound in David Rokebys *Very Nervous System* (1986–1990) bzw. die visuelle Abstraktion auf dem Bildschirm in Camille Utterbacks *Untitled 5* (2004). Rokeby berichtet, dass dieses Erlebnis anschließend das Körpergefühl auch außerhalb der ästhetischen Situation beeinflusst, indem Straßengeräusche als direkte Folge der eigenen Bewegung wahrgenommen werden: «I feel implicated in every action around me» (1997: 30). Der eigene Körper, der während der Interaktion mit dem Kunstwerk anders wahrgenommen wurde, ist ein anderer auch im nicht-künstlerischen Kontext.[119]

118 www.computerwoche.de/nachrichten/1848007
119 Für eine ausführliche Diskussion dieser beiden Werke und des Themas Körper in interaktiven Installationen vgl. das Kapitel Körperspiele in Simanowski 2009.

Lässt sich diese Aussage in gleichem Maß für den Auszug des Körpers in den Cyberspace machen? Wenn es am Anfang dieses Kapitels hieß, das Internet radikalisiert nicht nur die Verdünnung des Körpers bis zu seinem Verschwinden, sondern führt auch die allgegenwärtige Umzingelung mit Körperbildern auf basisdemokratischer Ebene fort, zielte diese Bemerkung zwar auf die Nutzung des Internets als Plattform für den anderen Körper, aber damit war nicht der andere *eigene* Körper gemeint, sondern der Körper des *anderen*, des Amateurs, der sich nun neben dem ‹professionellen Körper› Geltung verschafft. Die pornographischen Bilder, die Ruff privaten Websites entnimmt, sind ein Beispiel für das Heraustreten dieses Körpers an das Licht der Öffentlichkeit. *Pornotube.com* ist ein weiteres, wesentlich drastischeres. Es lässt sich freilich argumentieren, dass der Cyberspace nicht nur dem Körper der anderen eine Plattform schafft, sondern diese zugleich auch zum anderen Körper überredet. Spätestens mit dem institutionalisierten Amateurexhibitionismus auf Pornotube stellt sich jedem Zeugen die Frage nach den Motiven der Akteure und nach der eigenen verborgenen Lust zu derartiger Selbstpräsentation. Ganz gleich, wie man den Übertritt zur Partei der Exhibitionisten bewertet, man wird die Rolle des Mediums in diesem Prozess nicht leugnen können so wenig wie den Umstand, dass damit durchaus die Erfahrung eines anderen eigenen Körpers verbunden sein kann. Fraglich bleibt, ob diese Erfahrung einen rebellischen Auftritt des Körpers darstellt bzw. inwiefern damit jene «subversive Resignifizierung» des Körpers erfolgt, zu der Judith Butler auffordert (1991: 12). Vielleicht wird man, vergleichbar der Behandlung der Einbildungskraft einst bei Sulzer, zwischen einer positiven und einer negativen Subversion gesellschaftlich vermittelter Körperbilder unterscheiden. Und vielleicht wäre wieder die eine Form als «tierisch» abzuwerten. Es wäre aber auch nicht überraschend, würden Vertreter der Cultural Studies das Phänomen der Amateurpornographie als die aktuelle Form der sexuell anarchistischen Karnevalskultur diskutieren. Wenn Kaspar Maase 1994 auf das Bestreben der Unterschichten verweist, der Vereinnahmung von oben durch die «Geschmacklosigkeit bis zur Schmerzgrenze» vorzubeugen, ist 14 Jahre später vielleicht nachzutragen, dass die Konstruktion der «negativen

Identität» sich heute nicht mehr auf die PS-Protzerei des «Wrestling» und «Tractor pulling» verlässt, sondern in der Obszönität des eigenen Körpers ein neues, wirkungsvolles Mittel gefunden hat (1994: 32). Eine solche Argumentation, die natürlich durch entsprechende soziologische Untersuchungen abgesichert werden müsste, sei hier jedoch nicht weiter verfolgt, sondern lediglich als Möglichkeit in den Raum gestellt. Im Folgenden wird die Frage des anderen eignen Körpers vor allem im Hinblick auf die Mittel der technischen Manipulation diskutiert. Auch dabei ergeben sich Anschlüsse an die Karnevalskultur, allerdings weniger im Hinblick auf das Sexuelle als auf das Groteske, als dessen Garant sich im Cyberspace der Cyborg anzubieten scheint.

Das Web-Projekt *Metabody* (1997) von Douglas Davis, einem der Pioniere der Medienkunst, archiviert und präsentiert eingesandte Bilder der Netz-User. Das Projekt ist Plattform für den Körper der anderen und versteht sich ausdrücklich als Rebellion gegen die Zensierung und Monopolisierung der Bilder in der realen Welt. Das Projekt war zwar auch als Ort des anderen Körpers konzipiert, wie Davis' Verbindung im Einleitungsessay zu Donna Haraways Konzept des Cyborgs zeigt, aber die Beiträge sind zum Großteil konventionelle Fotografien, zum Teil erotisch oder auch obszön, zum Teil ästhetisch anziehend. So präsentiert *Metabody* nicht die Suche nach einem Cyborg-Körper, sondern die Kopie des realen in den Cyberspace und ist daher eher aus soziologischer und medienhistorischer als aus ästhetischer Sicht interessant. Anders verhält es sich mit Victoria Vesnas Projekt *Bodies© INCorporated* (1996–1999), das nicht dazu ermuntert, das Abbild des eigenen Körpers in den Cyberspace zu kopieren, sondern dazu, dort einen virtuellen Körper zu kreieren.[120] In Vesnas Web-Projekt können die Teilnehmer sich aus vorgegebenen Körperteilen (männlich, weiblich, kindlich, unbestimmt) mit verschiedenen Oberflächenstrukturen (schwarzes Gummi, blaues Plastik, Wasser, Holz) einen digitalen Körper zusammenstellen, ihm Namen, Alter und Geschlecht (einschließlich Phantasiegeschlecht) geben, ihn als dreidimensionales Objekt bestellen und schließlich zu Grabe tragen, indem sie ihn in den Bereich der Website

120 www.bodiesinc.ucla.edu




Abb. 18. Frédéric Durieu: Autoportrait

verschieben, der NECROPOLIS heißt. Der Widerstand gegen die Monopolisierung des Körperbilds durch Medien und Werbung erfolgt anders als in *Metabody* nicht auf der Ebene des Zugangs, sondern des Inhalts. Der Cyberspace wird zum Erscheinungsort nicht für den Körper der anderen, sondern für den anderen Körper. Eduard Kac, der selbst in verschiedenen Projekten mit Körperlichkeit experimentierte,[121] lobt Vesnas Projekt als Kritik des allgegenwärtigen Körperkults: «Victoria Vesna knows that a culture obsessed with fitness and shapely bodies finds an acute reflection of itself in the detached and calculated digital incorporations her site provides» (1999). *Bodies© INCorporated* provoziert Fragen der Identität und des Körperideals, indem es den Cyborg-Diskurs mit der Konsumentenmentalität des kapitalistischen Systems verbindet und konzeptionell durch die Favorisierung des grotesken die Idee des perfekten Körpers untergräbt. Der Retortenschönheit, die oben als Zukunft des Cyborgs gesehen wurde, wird hoffnungsvoll die karnevalistische Entstellung des Körpers entgegengesetzt.

Eine Thematisierung des Cyberspace-Körpers als grotesker Körper unternimmt auch Frédéric Durieu mit *Puppettool*, das dem Interakteur

121 In *GFP Bunny* zum Beispiel kreiert Kac 2000 durch genetische Manipulation ein grünlich leuchtendes Karnickel (www.ekac.org/gfpbunny.html).

kaum eine andere Möglichkeit lässt, als die Gliedmaßen der angebotenen Lebewesen in die Form einer unnatürlichen Verrenkung zu überführen (Kap. 1). Durieu nahm sich selbst von einer solchen Behandlung nicht aus. In *Autoportrait*, das einst die Besucher seiner Website begrüßte, konnte man sein Konterfei zwar nicht verändern, wohl aber schütteln, sodass die Gesichtsteile ihm buchstäblich um den Kopf fliegen (Abb. 18). Die Lippen verknoten sich dabei, die Augenbrauen biegen sich in die Stirn, die Nase hängt wie ein Rüssel an ihrer Wurzel. Anders als in *Puppettool* fällt der Körper hier jedoch in seine Ausgangslage zurück, sobald die Mausbewegung stoppt. *Autoportrait* spielt mit dem Thema der Abjection, endet aber optimistisch, indem die gefährdeten Teile immer wieder zum Körper zurückkehren.[122] Das Versprechen der Rückkehr assoziiert das soziale Modell des Karnevals, dessen Unordnung, Gesetzlosigkeit und groteske Körper nach einer gewissen Zeit ebenfalls wieder der Normalität weichen. Ein Versprechen, das auch Edward Tannenbaums *Elastic Surgery* bereithält, das mittels Klick auf verschiedene Tasten ein Gesicht in verschiedener Weise verzerrt, immer aber die Rückkehr zur Ausgangslage erlaubt.[123]

Die radikalste Form des grotesken Körpers findet man wohl in den Avatar-Manipulationen von Alan Sondheim. Sondheim nimmt einen realen Körper mit der Kamera auf und überträgt die Bewegungsdaten der Körperteile in verquerer Weise auf einen Avatar. Die Bewegung des Auges wird zum Beispiel als Bewegung des Fingers ausgewiesen, die Bewegung der Hand auf den Fuß des Avatars gelenkt, der Kopf wird zum Bein, der Arm zum Rumpf. Das Ergebnis ist ein Avatar, der etwas an die grotesken Körper in Durieus *Puppettool* erinnert – Sondheim nennt ihn «impure, abject, uncomfortable» (Abb. 19). Wenn Sondheim und

122 Zum Konzept der Abjection als Abtrennung körpereigener Teile (Gliedmaßen, Haar) oder Substanzen (Blut, Urin, Kot) vgl. Julia Kristevas *Powers of Horror. An Essay on Abjection* von 1982 (frz. 1980). Ein anderes Werk zum Thema Abjection ist Durieus *Oeil Complex* (2000), das ein vom Körper isoliertes, animiertes Auge präsentiert, welches sich durch Mausbewegung bewegt und vervielfältigt und dabei den Interakteur beobachtet (www.lecielestbleu.com/media/oeilcomplexframe.htm).

123 www.et-arts.com/dallas/elasticdemo.html



Abb. 19. Alan Sondheim: Tanzender Avatar, überdreht bis zum Kollaps

seine Partner mit diesen ‹Parkinson-Avataren› in *Second Life* auftreten und mit anderen *Second Life*-‹Bewohnern› interagieren, ist genügend interessiertes und verärgertes Befremden garantiert. Aber die erzeugte *Power of Horror* – so der Titel von Julia Kristevas Essay über Abjection, von dem sich Sondheim erklärtermaßen inspirieren ließ – besitzt eine weitere Ebene. Nachdem Sondheim den menschlichen Körper falsch auf einen Avatar kopiert hat, schafft er menschliche Körper nach dem Vorbild dieses Avatars, indem er ihn von Tänzern imitieren lässt. Das Ergebnis ist eine Performance von eigener Unheimlichkeit. Der *andere* Körper, der mittels digitaler Technologie im Cyberspace erzeugt wurde, erscheint nun als menschlicher Körper in der Realität.[124]

124 Ein Video eines solchen Tanzes befindet sich auf YouTube unter: www.youtube.com/watch?v=0qQoK-phiFY

Während in den erwähnten Beispielen eine zumindest temporäre Auflösung – oder Befreiung – des Körpers in Form seiner ‹Groteskisierung› erfolgt, handelt das folgende Projekt vom eingesperrten Körper. In *1 year performance video (aka samHsiehUpdate)* von 2004/05 verbringen Mike Sarf und Tim Whidden (Künstlergruppe MTAA) als M. River und T. Whid ein Jahr in zwei Einzelzellen, die nebeneinanderliegen mit einer offenen Seite zur Kamera wie die Gefängniszellen in Jeremy Benthams *Panopticon* (Abb. 20). Das Verhalten von M. River und T. Whid ist über die Länge eines Jahres festgehalten und auf einer entsprechenden Website einsehbar.[125] Die Existenz des Experiments im Cyberspace ist bereits Teil des Konzepts, denn es handelt sich um die Wiederholung einer Performance im realen Raum. In *One Year Performance 1978–1979 (aka Cage Piece)* verbrachte Tehching (Sam) Hsieh ein ganzes Jahr in einem engen Raum (cage) und dokumentierte seine freiwillige Gefangenschaft mit Fotos. Sarfs und Whiddens Cyberspace-Version ist Teil ihrer Update-Serie, mit der sie herausragende Beispiele der Performance-Kunst der 1960er und 1970er Jahre wiederholen, modifiziert durch Computertechnologie. Mit *1 year performance video* ersetzen sie die Fotografie bei Hsieh durch die Videoaufnahme und den verborgenen realen Raum durch einen zugänglichen Ort im Cyberspace.

Die Besucher der Website werden gebeten, sich mit Name und E-Mail-Adresse einzuloggen, woraufhin sie Zugang zur Übertragung der Vorgänge in Rivers und Whids Zellen erhalten. Da die Performance 2005 abgeschlossen wurde, ist klar, dass es sich bei den Videoaufzeichnungen um Archivmaterial handeln muss. Da mitunter Wiederholungen sowie Schnitte zwischen den Videosequenzen zu bemerken sind, ist außerdem anzunehmen, dass das Filmmaterial manipuliert wurde und nicht wirklich die einjährige Anwesenheit der Performer in jenem engen Raum bezeugt – ein Verdacht, der sich freilich schon aus der Medialität des Projekts ergibt. Der Text über den Video-Screens – «1 year performance video – please watch for 1 year» – sowie der Text darunter – «You have been watching for *00000031* seconds of a total of *31536000* seconds» – machen schnell klar, worum es geht. Die Verschiebung der

125 www.turbulence.org/Works/1year/index.php



Abb. 20. MTAA *1 year performance video (aka samHsiehUpdate) (2004/05)*

Performance in den Cyberspace verschob zugleich die Rollen der Beteiligten: Der Zuschauer wird zum Performer, während die Performer den Zuschauer beobachten. Dies gilt nicht nur metaphorisch, symbolisiert durch die Computer in den Zellen, die River und Whid den Zugang zur Welt eröffnen. Die zugrunde liegende Technologie ermöglicht buchstäblich das Beobachten der Beobachter, denn Sarf und Whidden erkennen an den Logfiles der Website, von welchem Computer wann wie lange die Website aufgerufen wurde. Aus diesem Grund können sie den geduldigen Zuschauer nach einem Jahr Zeugenschaft auch zum Collector ernennen und namentlich in die Hall Of Fame aufnehmen – als Belohnung für seine ausdauernde Performance. Der Collector erhält eine «unique collection of ‹art data›», die die Performance als Code wiedergibt (214620 Zeilen) und ermöglicht, sie als *Leser* zu wiederholen.[126]

1 year performance video ist gewiss eine Demonstration der zunehmenden Ersetzung menschlicher Aktivitäten und Lebenserfahrungen durch Hard- und Software, der Manipulation von Zeitwahrnehmung

126 Der entsprechende Text gibt keine Erklärung, inwiefern die «art data» über die Nummerierung hinaus einzigartig sind bzw. sein könnten: «Each set of art data will be unique. The number of sets created is variable depending on how many collectors there are. We don't foresee a large amount of collectors. Each set will be numbered.» (www.turbulence.org/Works/1year/info.php?page=year)

durch die neuen Medien und der wachsenden Skepsis gegenüber dem Wahrheitsgehalt von Bildern (Tribe/Jana 2006: 68). Der eigentliche Witz des Projekts liegt freilich im gegenseitigen Einvernehmen des Betrugs. Wie die Performer nicht ein Jahr in jenen Zellen anwesend sein müssen – dass die Manipulation des Materials schon in der ersten Stunde erkennbar wird, zeigt, wie wenig Sarf und Whidden diesen Umstand verdecken wollen –, so müssen die Zuschauer nicht ein Jahr die Website beobachten. Sarf und Whidden können zwar kontrollieren, wie lange jemand in ihre Website eingeloggt ist, nicht aber, wie lange sie oder er tatsächlich auf die Website schaut. Man kann das Browser-Fenster im Hintergrund laufen lassen, man kann den Schreibtisch währenddessen verlassen, man kann sich schlafen legen oder zur Arbeit gehen. Das Werk ändert den Einsatz des Sammlers nicht wirklich, wie Mark Tribe und Reena Jana meinen, von Geld zu Zeit, sondern zu Geduld. Man muss nicht Zeit investieren, man muss warten können – bis der Computer ein Jahr lang auf dieser Website eingeloggt war. Das *1 year performance video* handelt also weder vom eingesperrten Körper (Sarf und Whidden in den Zellen) noch vom festgehaltenen Körper (der Zuschauer am Computer), sondern von der technischen Simulation körperlicher Präsenz auf beiden Seiten des Bildschirms. Die Virtualität des Körpers im Cyberspace unterläuft die «performative Wende» (Fischer-Lichte 2004: 29), die seit den 1960er Jahren den Körper zum Material erhob und seine Präsentation zum Ereignis. Das Video der Performance verkehrt diese Wende und macht den Körper wieder zum Zeichen bzw. Text.

Hsieh erzeugte mit seinen *One Year Performances* in den 1980er Jahren Kunst aus der Freiwilligkeit der eingegangenen körperlichen und psychischen Strapazen. Die Wegsperrung des Körpers ist dessen Aufführung, in der Hsieh stellvertretend für sein Publikum eine Erfahrung macht, um die ihn sein Publikum mehr oder weniger beneidet.[127] Hsieh steht damit in der Tradition der Body Art à la Chris Burden, der sich in den Arm schießen ließ (*Shoot*, 1971), Marina Abramović, die sich einen Stern in den Bauch ritzte und mit der Peitsche den Rücken blutig schlug (*Lips of Thomas*, 1975), oder der Selbstverstümmelungsperformances des Wiener Aktionismus. Diese Performances sind im Grunde ein Spektakel des malträtierten Körpers. Ein Spektakel, das dem Publikum im Halse stecken bleibt, denn das Auge überträgt – weil es weiß, er ist echt – den Schmerz auf den eigenen Leib. Das Publikum sieht sich letztlich in der Rolle des Opfers, aus der es sich nur befreien kann, indem es aufhört, Zuschauer zu sein und entweder den Ort verlässt oder dem Performer in den Arm fällt – wie es zum Beispiel bei *Lips of Thomas* geschah (ebd., 11 f.). Die ästhetische Situation hält dem ethischen Einspruch nicht stand, wie man am eigenen Leib erfährt: durch Gänsehaut, Atemstockung, Schwindelgefühl. Die Rettung des eigenen Körpers verlangt den Zugriff auf den fremden.

Gegenüber diesen Vorläufern wirkt Hsiehs Performance geradezu sanft; die Schmerz-Performance wird zu einer Entbehrungsaktion entschärft, mit der das Publikum schon deswegen besser leben kann, weil es sie nicht live miterlebt. Das Update dieser Performance im Cyberspace befreit den Körper noch von jeglicher Strapaze. Diese Befreiung beginnt auf der Inhaltsebene mit dem Computer, der Rivers und Whids Isolation von der Welt entschärft (Hsieh erlaubte sich in seiner Zelle weder Lesen und Schreiben noch Radiohören oder Fernsehen), und sie erfolgt auf der Durchführungsebene, die die einjährige Gefangenschaft in Stunden der Arbeit am Video umwandelt. Während Hsiehs Performance in den 1980er Jahren auf eine Verdoppelung des Körpers – in den agierenden Körper und den erfahren(d)en Leib – zielte, lassen Sarf und Whidden Anfang des 21. Jahrhunderts den Körper verschwinden, indem sie sich selbst als ‹Avatare› in den Cyberspace kopieren und suggerieren, dass der Cyberspace ein Ort ist, an dem körperliche Erfahrung gerade nicht gemacht wird. Die subversive Körperaktion, die Akte der Selbst(er)findung und Selbstpräsentation, von denen in diesem Kapitel die Rede war, verflüchtigen sich zur Simulation. Ort der Subversion ist

127 In seiner zweiten *One Year Performances*, bekannt als *Time Piece* (1980–1981), locht Hsieh zu jeder vollen Stunde (auch nachts) eine Zeitkarte und hält diesen Moment auf einem Foto fest (die Fotos werden später zu einem sechsminütigen Film zusammengestellt), in seiner dritten vermeidet er ein Jahr lang, ein Gebäude zu betreten (*The Outdoor Piece*, 1981–1982), in der vierten bindet er sich mit einem Seil ein Jahr lang an seine Partnerin Linda Montana (*Art/Life*, 1983–1984).

nicht mehr der Körper, sondern die Technologie, die den Realitätsgehalt des Sichtbaren neu bestimmt.

Dieser Wandel bedeutet die Rückkehr vom Genre Performance zum Genre Theater (was sich schon in der Benutzung fiktiver Namen ausdrückt), die Rückkehr von der Ästhetik der Präsentation zur Ästhetik der Repräsentation. Denn das Video *ist* nicht ein Jahr Gefangenschaft, sondern *bezeichnet* nur die Idee einer solchen. Der Akteur ist nicht mehr real dem ausgesetzt, was er darstellt; weder fließt echtes Blut, noch gibt es reale Schmerzen, nicht einmal die Entbehrung der Gefangenschaft existiert. Die ‹Avatare› M. River und T. Whid sind Sarfs und Whiddens Stuntmen. Indem der sinnliche Leib wieder zu einem semiotischen Körper wird, hört er zugleich auf, das Publikum zu terrorisieren. Paul Virilio spricht – unter anderem mit Blick auf Gunther von Hagens' ästhetisierende Leichenschau *Körperwelten* (1998), die blutigen Rituale des Wiener Aktionismus und die Schmerzspektakel des australischen Performance-Künstlers Stelarc – von einer «Kunst des Schreckens» bzw. «terroristischen Kunst», die ihren Anfang mit der abstrakten Kunst nimmt als Wechsel vom Modell der Repräsentation zu dem der Präsentation, worin Virilio einen Wechsel von der Intelligenz zur Verblüffung sah (2001: 17, 24 f., 41). Virilios *Kunst des Schreckens* mutet an wie die Nachschrift zu Hans Sedlmayrs *Verlust der Mitte* von 1948. Zur Erschütterung des Inneren, die Sedlmayr in der bildenden Kunst des 19. und 20. Jahrhunderts beklagte, gesellt sich nun die Respektlosigkeit gegenüber dem Körper. In beiden Fällen ist der Ästhetizismus Zielscheibe der Kritik, in beiden Fällen ist die Klage über die ‹Entartung› der Kunst nicht unproblematisch. Virilios Argumente gegen die «Gewöhnung an die Banalisierung des Exzesses» und seine Warnung vor einer auf Genmanipulation basierenden neuen «Extremkunst» (ebd., 44 und 38) wirken radikal, konservativ und unstimmig sowie ignorant gegenüber dem sozialen und ethischen Element der Selbstverletzungsperformances. Gleichwohl weist Virilio auf reale Spannungen zwischen Ethik und Ästhetik in der Erlebnisgesellschaft.

Man kann (wie etwa der österreichische Philosoph Ivan Illich) die Rettung des Körpers als Ort des Respekts gerade in der Selbstverletzungsperformance sehen, da diese das private Phänomen Schmerz zu

einem öffentlichen Thema macht und die Leiden(-sfähigkeit) des Leibes in Mitleid und Betroffenheit ummünzt. Das Gegenargument Virilios wäre, dass diese Strategie die Krise der Abstumpfung nicht beendet, sondern verschärft, nämlich wenn der Voyeurismus des Publikums den Schnitt ins Fleisch des Performers überlebt. Ein Beispiel dafür ist wohl Cyborg-Advokat Stelarc, der die Rasierklinge durch den Stromstoß ersetzt und vom Publikum erwartet, ihm zur Hand zu gehen, statt in den Arm zu fallen.[128] Das *1 year performance video* verfolgt offensichtlich den entgegengesetzten Weg, indem es den Leib vor allen Zumutungen des Leidens in Schutz nimmt. Es ersetzt die Kunst des Schreckens durch die ‹Kunst der Täuschung›, die, als durchschaute, nicht extravagant ist, sondern reflexiv. Im Gegensatz zu Abramović, Hsieh und Stelarc verweigern Sarf und Whidden damit jegliches Spektakel der Marter oder Entbehrung (und der entsprechend implizierten Männlichkeit). Die Simulation versagt sich dem ästhetischen Paradigma des Spektakels und macht den Körper zum Ort des Einspruchs gerade dadurch, dass sie ihn entzieht.

128 In *Fractal Flesh. An Internet Upload Performance* (1995) erlaubt Stelarc den Besuchern seiner Website, Stromimpulse in sein Muskelsystem zu injizieren, sodass sein Körper durch die Muskelreflexe faktisch fremdbewegt wird. Zu Stelarcs Theorie von der Obsoletheit des menschlichen Körpers und seiner daraus folgenden Obsession mit der Cyborgisierung des Menschen vgl. Stelarc 2000.

9. Online-Nation

Cosmopedia

In seinem Aufsatz *Elektronische Identitäten und Demokratie* schrieb Mark Poster 1997, das Internet gleiche weniger einem Hammer als Deutschland (162). Was er meinte, war, dass das Internet einem Raum gleichkomme, der wie das Vaterland seine Bewohner prägt, während der Hammer ein Instrument ist, das in der Hand seines Benutzers maximal prägend für Nagelköpfe werden kann. Damit schlägt sich Poster auf die Seite Marshall McLuhans, der die Losung ausgab: The medium is the message. Aus dieser Sicht ist das Medium nicht neutral, lässt sich nicht so oder so instrumentalisieren, wie ein Hammer zum Beispiel, sondern verändert die Situation des Menschen, ganz gleich, welch konkreter Inhalt vermittelt wird (McLuhan 1995: 22 f.). Sprich: Das Buch fördert die konzentrierte, wiederholte Lektüre, das Foto handelt melancholisch von einem vergangenen Hier und Jetzt, das Telefon bringt jederzeit die Außenwelt in die Privatsphäre (und erlaubt, dem Fernen «ich wünschte, du wärst hier» ins Ohr zu flüstern), und das nervöse Fernsehen muss alle drei, vier Sekunden die Kameraeinstellung wechseln. Was aber wäre die Botschaft des Internets? Gewiss die Vernetzung aller Daten, der unbegrenzte Informationszugang, die Sofortigkeit des Zugriffs. Ebenso die Kontextualisierung und ständige Relativierung der Daten sowie ihre unendliche Kopier-, Archivier- und Indexikalisierbarkeit. Sicher auch die Ankunfts- und Absprungsrhetorik des Hypertextes und seine Häppchenstruktur.

Die Frage zurück an den US-Bürger Poster lautet: Ist das Internet damit eher deutsch oder eher amerikanisch? Der Deutsche Maxim Biller tippte gewiss nicht auf Ersteres, bedenkt man seine bissige Bemerkung über den Charakter der Deutschen, die viel zu verklemmt und feige seien, um einen flüchtigen Bekannten in der Bar an den Tisch zu bitten oder «mit einem Fremden einfach so zu reden, ohne explizite Lebensfreundschaftsgarantie» (2001: 35). Was den Deutschen fehlt, da trifft

Biller die Sache wohl auf den Kopf, ist der Mut zum Smalltalk, zur befristeten Begegnung. Abhilfe schafft das Internet, denn das Gespräch ohne Garantie dauernder Freundschaft lernen die Deutschen nun in den Chats, Blogs, Computer-Games und in *Second Life*. So wäre das Internet weder Hammer noch Deutschland, sondern Amerika (genauer: die Vereinigten Staaten von Amerika), woran auch nichts ändert, dass die Chat-Technologie von den schweigsamen Finnen erfunden wurde. Die Vermutung wird bestätigt durch die Tatsache, dass die USA das einzige Land sind, das für die Adressierung im Netz (URL) keine Länderkennung braucht. So benehmen sich Hausherren.

Die nationale Mentalitätskunde der Medien erheitert gewiss im Rahmen einer Talkshow, ist gelegentlich aber selbst in der Forschung anzutreffen. Ziauddin Sardar zum Beispiel sieht im Cyberspace die Verkörperung des American Dream von der Eroberung eines neuen Kontinents, die diesmal sogar ohne Schuldgefühle erfolgen könne, da nicht mit Ureinwohnern zu rechnen sei (2000: 735). Während hier das Internet als Verkörperung und Verlängerung nationaler Mentalität verstanden wird, diskutieren andere es als Gegenmodell zur Nation, als eine Art Supra-Nation oder *digitale Nation*, wie Jon Katz einen Artikel im April 1997 betitelt. In dem Buch, das Katz seinem Essay folgen ließ, beschreibt er die Bürger dieser digitalen Nation als vorrangig wohlhabend, gebildet, mobil, liberal, tolerant, materialistisch und egozentrisch. Sie arbeiten und leben mehr oder weniger abseits sozialer Brennpunkte, halten sich fern von traditionellen politischen Organisationen und hegen keinerlei «big ideas» zu Armut, Unterschicht, Kriminalität, Bildung oder anderen sozialen Fragen (1997: 52 f. und 60).

Die «citizens of the Digital Nation» (ebd., 52) bilden faktisch eine soziale Schicht ohne konkretes politisches Ziel, ihr Klassenbewusstsein ist reines Medienbewusstsein. Dies wird deutlich angesichts des Communications Decency Acts, den der US-Kongress am 1. Februar 1996 verabschiedete mit dem Ziel, die Kommunikation im Internet zu regulieren. Erklärtes Ziel war der Schutz von Kindern und Jugendlichen, und so drohten denjenigen Geld- und Gefängnisstrafen, die übers Internet unanständige Gespräche mit Minderjährigen führten. Dieser Zensurversuch, der völlig die Bedingungen des Mediums (z. B.

das Identitätsspiel mit falschen Altersangaben) verkannte, führte zur Politisierung der Netzgemeinde. Katz vergleicht die katalytische Funktion des Communications Decency Acts mit dem Stamp Act des Britischen Parlaments im Jahr 1765, der 1773 zur Bostoner Tea Party führte, zur Amerikanischen Revolution und schließlich zur Unabhängigkeitserklärung der britischen Kolonien. Auch das Ereignis vom 1. Februar 1996 führt, und zwar bereits sieben Tage später, zu einer Unabhängigkeitserklärung: Internet-Aktivist John Perry Barlows berühmte *Declaration of the Independence of Cyberspace*. Schon der erste Absatz offenbart den Stolz, mit dem die Pioniere der neuen Welt die Mächte der alten in die Schranken weisen: «Governments of the Industrial World, you weary giants of flesh and steel, I come from Cyberspace, the new home of Mind. On behalf of the future, I ask you of the past to leave us alone. You are not welcome among us. You have no sovereignty where we gather.»[129] Die Revolution verlief friedlich in diesem Fall, denn die Kontrollorgane der alten Welt traten der neuen zur Seite. Am 12. Juni 1996 erklärte der US-Gerichtshof den Communications Decency Act als verfassungswidrig, verwies auf die besondere Qualität des Mediums (den demokratisierenden Effekt des Internets) und resümierte, dass trotz der möglichen unanständigen Kommunikation das Medium den größtmöglichen Schutz vor «government-imposed, content-based regulation» verdiene. Damit hatte die digitale Nation ihre erste Schlacht gewonnen und der Staat erkannt, dass er sich mit seinem eigenen Produkt im Krieg befindet.

Eine der Ironien des Internets ist die Umkehrung seiner Beziehung zum Staat. Hatten die USA das Netz einst geschaffen, um durch dezentrale Kommandostrukturen gegen einen möglichen Erstschlag des Ostblocks gewappnet zu sein, so stehen sie jetzt, da der einstige Gegner zum Teil dem eigenen militärischen Lager angehört, im Krieg mit dem Netz.[130] Die grenzüberschreitende, dezentralisierte Struktur des

129 http://homes.eff.org/~barlow/Declaration-Final.html

130 Die Herkunft aus der Logik des Militärs teilt das Internet mit dem Telegraphen, dem «Victorian Internet» (Standage), dessen *optische* Version von Claude Chappe in den 1790er Jahren vom französischen Konvent und später von Napoleon Bo-

Mediums stellt die nationalen Hoheitsrechte der USA und jedes Staates in Frage: Sie verlieren ihre informationsproduzierende und -kontrollierende Monopolstellung. Ein Jahr nach dem niedergeschlagenen Communications Decency Act heißt es in einem Beitrag zum Thema *Governance of Cyberspace* entsprechend bündig: «We are at war with our own products and with our overwhelming technological skills» (Lenk 1997: 133).

Das Spannungsverhältnis zwischen Staat und Medium ist freilich kein neues Phänomen. Regierungsinstitutionen und Kirche haben Kommunikationstechnologien immer mit Argwohn betrachtet und darin den Verlust der Kontrolle über das Denken der Glaubensgemeinde, der Landeskinder bzw. der Staatsbürger befürchtet. Als die Bibel endlich auch auf Deutsch vorlag, fürchtete der Klerus um sein Auslegungsmonopol. Als das Buch als Medium massenweise Verbreitung fand, sprach man anspielungsgenau von der Leseseuche und warnte vor der Untergrabung des individuellen und gesellschaftlichen Glücks, da Bücher falsche Gedanken und Wünsche wecken können. Als das Reisen in andere Länder nicht mehr auf die Grand Tour der Aristokratensöhne beschränkt war, sprach man von der Reiseseuche und fürchtete den Import fremder Sitten in die Heimat. Die Bedrohung, die man vom Internet ausgehen sieht, ordnet sich in die Tradition des Argwohns ein und stellt zugleich eine völlig neue Qualität dar. Denn nun kommt die geistige Konterbande ins Land, ohne dass sie jemand bringen müsste. Sie liegt auf einem Server weit weg von den Landesgrenzen. Insofern das nationale Recht auf dem Territorialprinzip basiert, lässt sich der Übeltäter kaum zur Verantwortung ziehen, während im Land des Servers der Stein des Anstoßes unter das Recht auf freie Meinungsäußerung fallen mag. Dem Verbrechen fehlt der Tatort, dem Tatort das Verbrechen.

Barlows Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace verkennt natürlich das berechtigte Interesse des Staates, die durch den *social contract* autorisierten Kontroll- und Schutzaufgaben auch innerhalb der

naparte vor allem im Hinblick auf die militärische Bedeutung des möglichen Informationsvorsprungs realisiert wurde (Standage 1998: 12 ff.).

neuen Technologien durchzusetzen. Die Aushebelung nationaler Rechtshoheit durch die grenzüberschreitende Technologie ist faktisch das Vorspiel zur Erosion der politischen und sozialstaatlichen Zähmung des Kapitals. Aus einer weniger amerikanischen Perspektive und nach zehn Jahren mehr an Globalisierung legt die schwindende Rolle des Staates als Schutzinstanz seiner Bürger einen anderen Zugriff nahe als Barlows «Acid-Romantik vergangener Hippietage» – so polemisch Geert Lovink und Pit Schulz (1997: 359). Im Angesicht des anarchistischen Mediums Internet greifen die autoritären Systeme zu aufwendigen Zensurmaßnahmen, während die demokratischen eine Vereinheitlichung der Gesetzeslage diskutieren oder zumindest eine exterritoriale Anwendung nationaler Gesetze anstreben. Die Internationalisierung des Rechts zielt faktisch auf eine Globalisierung der Innenpolitik, was gemeinsam geteilte politische und kulturelle Werte und daraus folgende gemeinsame Regulierungsansätze voraussetzt und historisch begründete nationale Toleranzunterschiede – zum Beispiel der Umgang der USA und Deutschlands mit rassistischem Gedankengut – negieren würde. Die exterritoriale Anwendung nationaler Gesetze zielt hingegen darauf, Amazon.com zum Beispiel davon abzubringen, Hitlers *Mein Kampf* an Adressen in Deutschland zu liefern, oder amerikanische Provider zu verpflichten, Internet-Benutzern, die von Deutschland aus auf Websites mit rassistischen Inhalten zugreifen wollen, den Zugang zu verweigern. Diese Auslagerung der exekutiven Macht an ausländische Unternehmen ist nicht nur kompliziert (der Provider müsste die Rechtssysteme aller Länder auf der Erde jeweils einzeln berücksichtigen), sondern auch politisch heikel: Wie reagiert man, wenn die Forderung des Ausschlusses von einem totalitären Staat ausgeht? Man denke an Googles Pakt mit der chinesischen Regierung, die Suche nach bestimmten Stichwörtern für chinesische User zu blockieren bzw. zu regulieren – diese sehen beim Stichwort «Platz des Himmlischen Friedens» zum Beispiel nur Fotos mit friedlichen Gebäuden und lachenden Touristen, nicht aber die Panzer, die 1989 dort gegen die Demonstranten für Demokratie auffuhren. Damit hatte der Staat zwar eine Schlacht gegen die digitale Nation gewonnen, aber dies geschah auf chinesischem Territorium. Wie reagiert ein Provider in den USA,

wenn China von ihm verlangt, seinen Bürgern den Zugriff auf Websites mit liberalem Gedankengut zu verweigern? Welche supranationale Institution entscheidet dann, dass Deutschlands Ansinnen berechtigter ist als das von China?[131]

Im gleichen Jahr wie Katz veröffentlichte der französische Philosoph Pierre Lévy seine Visionen von einer digitalen Nation unter dem Titel *Die kollektive Intelligenz* und dem Motto *Kosmopädie*. Lévy nimmt die Deterritorialisierung von Wissen, den universellen Informationszugang im Internet zum Anlass, die Utopie einer Wissensgemeinschaft über alle Ländergrenzen hinweg zu entwickeln. Die Idee liegt nahe, denn gemeinsames Wissen ist eine der Hauptsäulen des nationalen Zusammengehörigkeitsgefühls. In diesem Sinne betrachtete McLuhan das gedruckte Wort als *Baumeister des Nationalismus* – so der Titel eines Essays in seinem Buch *Understanding Media* von 1964 –, und in diesem Sinne sah Benedict Anderson in seiner Untersuchung *Imagined Communities. Reflections on the Origin and Spread of Nationalism* 1983 die «Mit-Leser», die sich über das Buch verbunden wissen, als «Beginn der national vorgestellten Gemeinschaft» (1996: 51). Die Mit-Leser ersetzen die Mit-Esser, in deren Gemeinschaft das Individuum im familiären, beruflichen oder nachbarschaftlichen Kontext sich bisher geborgen fühlte, bevor die gesellschaftliche Modernisierung und lokale Mobilisierung ein gemeinschaftliches Band verlangten, das auch überregional Geltung erfuhr. Das Buch mit seinen Mythen und Heldengeschichten, seinen Empfindungs- und Handlungsmodellen schuf die «begriffliche Währung», die die Kommunikation unter den einander fremden Mitgliedern einer Nation erlaubte (Gellner 1995: 56). Aber wie Wissen Bürgerschaft ist, so ist es auch Weltbürgerschaft, und wie das Buch die Nation bildet, so löst es sie auch wieder auf. Dementsprechend be-

131 Den Vorschlag internationaler Regulierungsansätze und exterritorialer Durchsetzung nationalen Rechts macht der Schweizer Rechtsanwalt David Rosenthal im März 2000 in der *Neuen Züricher Zeitung*. Vgl. Florian Rötzers kritischen Kommentar *Gute Intentionen mit bedenklichen Folgen* in Telepolis vom 8. 3. 2000 (www.telepolis.de/deutsch/inhalt/te/5881/1.html).

klagte Johann Gottfried Herder, der umtriebige Portraitist der Nationen Ende des 18. Jahrhunderts, dass mit dem Buchdruck die Gedanken aller Nationen ineinanderfließen, was den ruhigen Gang ihrer jeweils eigentümlichen Komposition gefährde (Bd. 18: 90 f.), und so sprach Jean Paul euphorisch von einer Universalrepublik der Bücher, die dem nationalen, staatlichen Erziehungsmonopol ein virtuelles weltbürgerliches zu Seite stelle (1963: 550).

Jean Paul ist Pierre Lévys unbekannter Stichwortgeber. Beide projizieren einen informationsspezifischen Kosmopolitismus, der die nationale und regionale Begrenzung von Information überschreitet und – im Sinne von Karl Deutschs kommunikationssoziologischer Nationalismustheorie (1985: 50 f.) – den Nationalismus unterläuft, indem ‹nationale› Nachrichten, Erinnerungen und Vorstellungen nicht länger einen bevorzugten Platz in der gesellschaftlichen Kommunikation und Entscheidungsfindung einnehmen. Etwas metaphorischer als Deutsch beschreibt Vilém Flusser die nationalistische Informationsabschirmung, deren Ziel er in der Gemütlichkeit sieht. Demzufolge wird Heimat als Wohnung empfunden, in der man es sich gemütlich gemacht hat und in der von außen eintreffende Informationen als hässliche Geräusche wahrgenommen werden, die die «Wattedecke der Gewohnheit» durchlöchern. Für Flusser ist «Hübschheit» eine Quelle der Vaterlandsliebe und Patriotismus das Symptom einer «ästhetischen Krankheit» (1994: 105; 1992: 261 ff.). Der patriotische ‹Mitbewohner› bei Flusser ist der Mit-Leser bei Anderson, der sich vor der Unübersichtlichkeit der Welt ins Innere der guten Stube zurückzieht.

Der Gegenentwurf zum Modell der vaterländischen Gemütlichkeit liegt im Mut zum Geräusch. Auch hier gab Jean Paul den Ton vor mit dem Konzept des Witzes, der maßgeblich Jean Pauls Erzählstil und pädagogische Theorie bestimmt. Der Witz ist – als geistreiche Zersetzung des scheinbar Zusammengehörigen und als Verknüpfung des scheinbar Unverträglichen – Einspruch gegen Stereotype und feste Bedeutungszuschreibungen. Der «gelehrte Witz» bedient sich dabei der Informationen aus allen Regionen der Welt und schafft, indem er jeden «fremden Gegenstand einheimisch macht» sowie verschiedene soziale und nationale «Kreise des Wissens» erfasst und zusammenführt, eine

neue Gemeinschaft der Informationen und also der Informierten (1963: 187 ff.).[132]

Was Jean Paul sich am Ende des 18. Jahrhunderts vom «ökumenischen Konzilium der Bücherwelt» erhoffte (ebd., 550), erwarteten andere sich von den Medien des 19. und 20. Jahrhunderts. Als das weltweite Telegraphennetz aufgebaut wurde, warb man mit der Aussicht, dass nun alle Bewohner der Erde in eine intellektuelle Nachbarschaft treten würden (Standage 1998: 145). Diese Utopie war unbegründet, denn da das Telefon nur eine Verbindung zwischen zwei (sich zumeist bekannten) Personen aufbaut, ist es kein stärkeres Korrektiv zur nationalen Verlautbarung als zum Beispiel der Brief. Das Bild von der intellektuellen Nachbarschaft nahm McLuhans Metapher vom *globalen Dorf* vorweg, die dann Mitte des 20. Jahrhunderts die Vernetzung durch die elektronischen Medien bezeichnete. Auch diese Annahme benötigt eine Korrektur, denn Radio und Fernsehen sandten ihre Informationen zwar an ein breites Publikum über Ländergrenzen hinweg, aber ohne Rückkanal, was den Adressaten, anders als im Dorf, keine Gelegenheit des Zurückredens ließ. Diese Möglichkeit ergab sich erst mit dem bidirektionalen Internet. Mit dem Internet war das Medium entstanden, auf das Jean Paul gewartet hatte: ein gigantisches ökumenisches Konzilium der Websites, in dem der Link die Rolle des Witzes übernimmt, indem er alles mit allem verbindet und zugleich jeden Zusammenhang durch Rekontextualisierung demontiert. Jenes *eine* Land, jenes *eine* Volk, das sich Jean Paul erhoffte, schien nun in Reichweite zu sein. Katz begrüßte es als *digitale Nation*, Lévy als *Kosmopädie*.

Das war durchaus plausibel vor zehn Jahren, als das Internet Ort der Pioniere war und jenes Gefühl einer spezifischen Gemeinschaft vermittelte, das sich in Barlows Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace so selbstbewusst ausdrückt. Damals war es noch denkbar, dass eine Nation auf einem Medium aufbaut, statt auf Sprache, Kultur, Eth-

132 Jean Paul lässt keinen Zweifel über den Zusammenhang von Information und Nation: «Nämlich zuletzt muß die Erde *ein* Land werden, die Menschheit *ein* Volk, die Zeiten ein Stück Ewigkeit; das Meer der Kunst muß die Weltteile verbinden; und so kann die Kunst ein gewisses Vielwissen zumuten.» (1963: 205)

nie oder Territorium. Von der anderen Seite her gesagt: Damals glaubte man noch, das Medium könne eine so starke Message vermitteln, dass es unweigerlich alle Beteiligten einander näherbringen und ähnlich machen würde. Aber damals glaubte man ja auch noch, dass der Erfolg der Marktwirtschaft in China bald das kommunistische Regime stürzen würde. Inzwischen hat sich nicht nur in China gezeigt, dass Modernisierung auch ohne Demokratisierung erfolgen kann. Was den Nationalismus betrifft, so ist angesichts der Geschichte des 19. und 20. Jahrhunderts fraglich, ob Buch oder Fernsehen ihm jemals ernsthaft zur Gefahr wurden. Auch das Internet scheint in dieser Hinsicht mehr Hammer als Deutschland (oder USA) zu sein, mit dem man so oder so (deutsch oder amerikanisch, chinesisch oder iranisch) prägen kann. Die westlichen Merkmale des Mediums –Vernetzung, freier und sofortiger Datenzugang, Rhetorik von Ankunft und Absprung sowie Häppchenstruktur – sind nicht stärker als die Gesetze der Marktwirtschaft in China. Und was den Zugehörigkeitspatriotismus der ersten Stunde angeht: Wenn *alle* ‹drin› sind, kommt es eher darauf an, wohin sie dort gehen. Andersons «Mit-Leser» sind Leute, die das *Gleiche* lesen; Lesen *an sich* reicht so wenig wie online sein. Auch dieses Medium frisst, wenn es Erfolg hat, seine Kinder.

Daily Me

Die Frage, was gelesen wird, wohin man im Internet geht, wird leicht unterschlagen in der Feier des Internets als «legitimer Nachfolger des Projekts der Aufklärung» (Lévy 1996: 69) oder als neue Form der bürgerlichen Öffentlichkeit (Saco 2002). Die Möglichkeit der globalen Vernetzung und der gleichberechtigten, bidirektionalen Kommunikation mag in dieser Hinsicht zu Euphorie verleiten, aber man weiß vom Buch, dass Lektüre nicht den Ausgang aus der selbstverschuldeten Unmündigkeit garantiert, sondern ebenso der Zerstreuung dienen kann. Man ist gut beraten, auch dem Internet mit Misstrauen zu begegnen und genau zu fragen, in welcher Form dessen verheißungsvolle Eigenschaften breitenwirksam praktiziert werden. In Kapitel 3 wurde in dieser Hinsicht

unter Bezug auf Hannah Arendt bereits die basisdemokratische Inhaltsproduktion als Verstopfung des öffentlichen Raums mit Banalitäten vermerkt und mit Zitatanleihe bei Jürgen Habermas die Verdichtung der Kommunikationsnetze als Fragmentierung der Aufmerksamkeit. Habermas portraitiert in seiner Bruno-Kreisky-Preisrede 2007 das Internet keineswegs als zukunftsweisende Form bürgerlicher Öffentlichkeit, sondern befürchtet in ihm eher deren Untergang. Die in seiner Studie *Strukturwandel der Öffentlichkeit* 1962 apostrophierte Öffentlichkeit ging als homogener Raum zwar schon lange vor dem Internet verloren, mit diesem erreicht die Ausdifferenzierung der Öffentlichkeiten bzw. ihre Zerfransung nun allerdings eine völlig neue Qualität.

Das Problem beginnt damit, dass die Teilnehmer der Online-Diskurse sich körperlich zu fern und geistig zu nah sind. Die Überwindung des Raums im Internet führt dazu, dass sich Gemeinschaften nicht mehr aufgrund gemeinsam geteilter äußerer Bedingungen bilden, sondern aufgrund gemeinsam geteilter Interessen. Solche «interest-based communities» (Putman 2000: 178) bzw. «Gemeinschaften der Präferenzen» (Heuser 1996: 136) untergraben allerdings das Prinzip von Gemeinschaft, die im tieferen Sinn aufzubauen zuallererst bedeutet, mit Unterschieden zurechtzukommen, nicht einander Ähnliches zusammenzubringen. Die virtuelle Gemeinschaft jedoch ist nicht das Ergebnis eines mehr oder weniger mühevollen Interessenausgleichs, sondern eines bekundeten gemeinsamen Interesses und existiert somit bereits *vor* der Kommunikation. Die soziale Fähigkeit der Akzeptanz gegensätzlicher Standpunkte und des Aushandelns von Kompromissen werden in einer solchen Konstellation, so die Befürchtung der Kritiker, kaum praktiziert. Die Interessengruppen bringen oft ein spezifisches Gruppenethos mit sich – bestimmte Ansichten und Werte zu bestimmten Themen –, das darauf zielt, sich selbst zu reproduzieren, das heißt, Nachrichten und Kommentaren, die dieses Ethos bestätigen, den Vorrang zu geben vor jenen, die es in Frage stellen. So zeigen Fallstudien, dass Postings, die konform sind mit dem Gruppenethos, schnell und ungeprüft an Gleichgesinnte weitergeleitet werden (Gurak 1999). Das Konzept des Gruppenethos – das faktisch ein Update zu Deutschs kommunikationssoziologischem Nationalismusmodell darstellt – drückt sich auch

darin aus, dass die Websites selten Links zur Gegenseite aufweisen. Vielleicht sollte man sich nicht wundern, dass Abtreibungs- oder Gun-Control-Gegner ihrem Publikum keine Absprungmöglichkeiten zur Gegenseite bieten, schließlich ist eine solche Diskussionskultur auch in der Offline-Welt eher selten. Bei einem Medium, dessen Botschaft die universelle Vernetzung ist, fällt diese Ausgrenzung gegensätzlicher Ansichten allerdings umso mehr ins Gewicht.

Die in den Pioniertagen des Internets vorausgesagte Veränderung von einer regional orientierten Gesellschaft zu einer offenen Weltgesellschaft wurde inzwischen in mehrfacher Hinsicht korrigiert. Die digitale Weltgesellschaft stellt sich «als vielfältige Vernetzung disperser Punkte in Form kleiner Gruppen dar» (Marshall 1999: 159). Das deutet weniger auf aktuelle Modelle der Transnationalität oder «Hyperkulturalität» (Byung-Chul: 2005) als vielmehr auf das alte Modell der Internationalität und Multikulturalität, in dem der Austausch zwischen den Nationen und Kulturen nur auf deren vorangegangener Konstituierung *als* Nation bzw. kulturelle Einheit beruhen kann, die Vernetzung der Teile also deren abgrenzende Unterscheidung voraussetzt. Manche Beobachter sehen im Internet allerdings nicht einmal den erhofften Grenzverkehr. Die Rede ist von «Balkanisierung» der Öffentlichkeit, «fragmented speech market» und «Cybercascades» zwischen den verschiedenen Gesprächsgruppen (Sunstein 2001: 59, 199, 53). Der Umgang mit Differenzen führe teilweise zu bloßer Abgrenzung in «‹neighbourhoods› of shared interest» (Bell 2001: 110). Aus dieser Perspektive unterläuft das Internet die pluralistische Perspektive gerade durch seine Fülle an Raum, die den vielfältigen, gegensätzlichen Perspektiven erlaubt, sich nicht mehr in die Quere zu kommen. Das Internet, so lautete ein früher Einspruch gegen die Utopie der Anfangstage, ist der ideale Zufluchtsort für all jene, die die Begegnung mit Menschen vermeiden wollen, die anders sind als sie selbst (Doheny-Farina 1996: XI). Resultat ist weniger der Zuwachs an Toleranz als die Untergrabung demokratischer Diskussionskultur. Wie der Politologe Cass Sunstein zu Bedenken gibt, verliert der Bürger, der nicht mehr der Vielheit von gegensätzlichen Meinungen ausgesetzt ist, letztlich auch die Korrektur der kritischen Diskussion, die eine unerlässliche Lebensgrundlage der

bürgerlichen Öffentlichkeit darstellt (2001: 8 f.). Für andere ist aus eben diesem Grund Cyberdemokratie gar synonym mit Lynchjustiz (Sardar 2000: 746).

Sunstein verortet die Abgrenzung gegenüber dem Anderen bereits in der Personalisierung von Information, die das Internet nicht nur in ein «neighborhood me», sondern auch in ein «daily me» verwandle (2001: 23, 44). Die «persönliche Zeitung», die nur noch aus den Rubriken berichtet, die man angekreuzt hat, bedeute zwar eine Emanzipation gegenüber dem Informationsausstoß der Massenmedien, aber die maßgeschneiderte Berichterstattung sei auch eine Form, nicht gewollte Informationsangebote effektiv auszuschalten. Andrew Shapiro, ebenfalls kritisch gegenüber dem drohenden Informations-Narzissmus, konstruiert den Fall einer konservativen Mittvierzigerin, die bisher trotz ihrer Abneigung gegen Homosexualität dem Thema hier und da in Presse und Rundfunk begegnen und sich dann vielleicht doch einmal auf die Argumente der anderen Seite einlassen mag, online aber solche Themen – als das ihr Fremde – aus ihrer persönlichen Zeitung wirkungsvoll wird ausschließen können (1999: 112). Nicht anders verhält es sich mit den Weblogs, so Sunstein in der um ein Kapitel zu Blogs erweiterten Neuauflage seines Buchs. Auch sie stehen demzufolge im Zeichen der Balkanisierung bzw. «Segregation» und sind somit Habermas' Konzept der Diskursethik eher abträglich, wobei das Phänomen des Gruppenethos bei Sunstein blumig «echo chambers» heißt (2007: 149 und 144 f.).

Natürlich, und das betont auch Sunstein, hält niemand irgendjemanden davon ab, die Segmentierung letztlich wieder zu durchbrechen durch entsprechende Eingaben in die Suchmaschinen, die jeden unmittelbar zur Gegenseite gelangen lassen. Diese Korrektur der einen medialen Disposition durch die andere bedeutet nicht nur einen entscheidenden Verfahrenswechsel hinsichtlich der Informationsbeschaffung: von der Bereitstellung eines breiten Feldes an Information durch entsprechende Mittlerpersonen (Journalisten, Website-Redakteure) zur eigenverantwortlichen Zusammenstellung eines solchen Informationsfeldes durch den Endverbraucher (Leser, User). Dieser Verfahrenswechsel beansprucht auch einen euphemistischen Blick auf die Ergeb-

nisse gelebter Demokratie: Er setzt die erfolgreiche Etablierung des Interesses am Anderen voraus. Lévy vergisst in seinem Entwurf der kollektiven Intelligenz nicht, dieses Interesse als Grundlage und Ziel der Kosmopädie zu unterstellen (1997: 29). Es ist nicht zuletzt Ausdruck des Misstrauens in solche Voraussetzungen, wenn Politologen eher den Staat in die Pflicht nehmen und per Gesetz zu Links auch zur Gegenseite anhalten wollen (Sunstein 2001: 186) oder durch eine öffentliche, in jedem Browser notwendig voreingestellte *Public.Net*-Website die Erweiterung des Blickwinkels behördlicherseits zu lenken vorschlagen (Shapiro 1999: 205 ff.).[133]

Das gleiche Misstrauen führt schließlich auch zur Kritik simpler Modelle elektronischer Basisdemokratie. Es ist denkbar, über das Internet plebiszitäre Elemente zu installieren, die zu jeglicher Frage den Volksbescheid ermöglichen. Nicht nur Gegner der Demokratie sind sich einig, dass dies kaum wünschenswert wäre. Wer Entscheidungsfähigkeit an einen entsprechenden Informationsstand und langfristige Perspektiven bindet, wird in vielen Fragen (darunter die Steuer- und die Ausländerfrage) vorziehen, dass nicht der Souverän, sondern dessen Repräsentanten die Entscheidungen treffen. Das beschneidet zwar die Demokratie, aber manchmal, so scheint es, müssen die Menschenrechte einfach vor ihr geschützt werden. Es geht um die alte Frage, welche Entscheidungskompetenz zur Teilnahme am politischen Prozess qualifiziert. Diese Frage wird umso gewichtiger in der Spaß- und Erlebnisgesellschaft, in der Habermas' räsonierende Öffentlichkeit durch die Pseudoöffentlichkeit der Gesellschaft des Spektakels ersetzt wird.[134]

133 Solche Regulationsideen verstoßen natürlich gegen Barlows Unabhängigkeitserklärung des Cyberspace, wurden damals, als der Ausgang des Krieges zwischen Staat und Medium noch ungewiss war, aber als denkbares Mittel der Gegenwehr gesehen. Inzwischen wurde der Krieg von einer dritten Macht gewonnen (Wirtschaft), während der Staat nach dem 11. September 2001 das Internet nicht mehr regulieren, sondern nur noch kontrollieren will. Angesichts dieser Sachlage distanziert sich Sunstein in der Neuauflage seines Buchs von seinem früheren Vorschlag gesetzlicher Linkpflicht (2007: 208).

134 In diesem Sinn und mit Bezug auf Guy Debords *Gesellschaft des Spektakels* Lichtenstein 2002: 21.

Rederecht ohne Zuhörpflicht ist keine Basis für Demokratie. Das Internet arbeitet dieser Tendenz zu, wenn es keinen kritischen Austausch zwischen verschiedenen Interessengruppen gibt und wenn, durch den Mangel an körperlicher Präsenz, die andere Stimme jederzeit abgedreht oder weggeklickt werden kann. Man kann sicher mit Recht einwenden, dass mitunter gerade körperliche Anwesenheit das Zuhören verhindert, wenn zum Beispiel die Stimme einer Frau gehört oder dem Repräsentanten einer Minderheit, und dass insofern die körperlose Kommunikation im Internet demokratischer sei (Saco 2002: 72). Allerdings sägt sich dieses Argument den Ast ab, auf den es sich stützt, denn auch im Internet kann jede Äußerung ignoriert werden, und zwar sogar ohne die Gefahr, dass die Senderin protestiert. Das Problem verschärft sich zusätzlich, wenn zur Balkanisierung des Internets die Abstimmung per Online-Forum tritt, was nicht einmal vorgibt, das ewige Raumproblem der Demokratie zu lösen, indem der Cyberspace als riesige Agora genutzt wird, sondern diesen faktisch reduziert auf ein ausgedehntes Wahllokal.

Die Balkanisierung des Internets, die Personalisierung der Information ist die Rückkehr der Wattedecke, die das Geräusch überdeckt und die heimische Gemütlichkeit sichert, wie es in Flussers ästhetischer Nationalismustheorie heißt. Das Gegenstück zur Ästhetisierung der ‹Wohnung› scheint die Ästhetisierung der Öffentlichkeit zu sein. Die exponentielle Steigerung des Informationsangebots bewirkt, dass im Kampf um Aufmerksamkeit jene Meldungen gewinnen, die ein besonders attraktives Design aufweisen: spektakuläre Überschriften und Thesen, bizarre Zuspitzungen oder faszinierende Fotos, Videos und Animationen. Die Ästhetisierung der Information ist freilich nicht weniger problematisch als ihre Banalisierung und verbindet sich im schlimmsten Fall mit dieser. Sie umgeht zwar die Personalisierung der Information, aber sie tut dies nicht im Interesse einer gestärkten demokratischen Diskussionskultur, sondern im Zeichen des Spektakels, das sich durchaus mit Flussers Konzept der Gemütlichkeit verträgt.

Ein nicht unproblematischer Faktor in diesem Zusammenhang ist die Technologie des Hypertextes. In der Rhetorik des Absprungs, der

Ankunft und der Multilinearität wird zuweilen die Unterminierung komplexer Gedankengänge und reflektierter Interpretation befürchtet, was überraschen mag, wurde doch der Hyperlink schon früh als Werkzeug des kritischen Denkens gefeiert, der mit seinem Fokus auf die Vernetzung und Kontextualisierung die konstruktivistische Perspektive gegenüber einer objektivistischen stärkt. Manch einer sprach deswegen gar von einer Revolution hin zu Ironie und Skeptizismus (Aronowitz 1992: 133). Diese Hoffnung ist allerdings nicht plausibler als die Befürchtung, dass die Struktur des Links kleine, abgeschlossene, in sich selbst verständliche Texteinheiten produziert, die kaum Raum für dekonstruktive Manöver bieten und vielmehr zur Simplifizierung von Sachverhalten führen. Die vermittelte Kulturtechnik des kurzatmigen, ungeduldigen Lesens, so die Schlussfolgerung, werde die Denkkultur nicht fördern, sondern gefährden.[135] Während die einen das Surfen im Web als Wunsch nach mehr Information verstehen, deuten die anderen es als Zeichen der Oberfläche und des richtungslosen Aktionismus innerhalb einer Kultur der Spaß- und Erlebnisgesellschaft, die die anstrengende Lektüre und das kritische Urteil selbst nicht mehr trainiert. Bemerkenswert ist die Begründung des unterschiedlichen Blicks auf das gleiche Phänomen mit der spezifischen Botschaft des Mediums. So steht der auf den ersten Blick plausiblen Aussage, dass es beim TV-Zappen um den «thrill of surfaces» geht, beim Surfen im Web hingegen um Tiefe, um den Wunsch, *mehr* zu wissen (Johnson 1997: 130), der berechtigte Einwand gegenüber, dass das TV-Zappen Ausdruck rückeroberter Herrschaft des Konsumenten gegenüber nicht beeinflussbaren Angeboten ist, während in den interaktiven Medien das «Zappen internalisiert und damit die Restsouveränität des Zuschauers untergraben» sei (Rötzer 1998: 95). Der Hinweis, dass in den digitalen Medien

135 Zur dualistischen und komplexitätsreduzierenden Argumentationsstruktur des Hypertextes vgl. Kolb 1994: 336. Den Verlust der Denkkultur prophezeite Florian Rötzer (1998: 19), ebenso befürchtete Myron Trumen im Hypertext den Verlust der «hermeneutic tradition of interpretation» zugunsten einer eiligen Informationsgewinnung, die selbst wiederum oft willkürlich, zufällig und unkritisch zwischen den Angeboten auswählt (1992: 62).

das Zappen zur Grundeinstellung gehört, denunziert dieses zwar nicht notwendig, nimmt ihm aber in gewisser Weise den Ruhm der Rebellion oder des ‹Wilderns› in Michel de Certeaus Sinn. Er ist somit die notwendige Korrektur gegenüber einer Perspektive, die technologische Merkmale faktisch in soziales Kapital (des Eigensinns und Aufbegehrens) ummünzt.

Auch der Hinweis auf Cybercascades und Daily Me stellt eine solche Korrektur dar, zum Beispiel gegenüber Lévys Utopie des informationsspezifischen Weltbürgertums, aber auch gegenüber anderen Utopien der durch Technologie geschaffenen Völkerverständigung und Basisdemokratie. Man gewinnt zuweilen den Eindruck, dass die Enttäuschung über die Ausschaltung der Öffentlichkeit in den elektronischen Massenmedien die Erwartung an das Partizipationsmedium Internet zusätzlich hochtrieb. Die Erklärung des Internets zum Vaterland statt Instrument ist letztlich auch die Voraussetzung dafür, politische Visionen technologisch abzusichern. Diese Verschiebung passt zur häufig vernehmbaren Erklärung, das 21. Jahrhundert sei ein postideologisches Zeitalter, bestimmt nicht mehr durch Ideologie, sondern durch Technologie.[136] Gleichwohl ist inzwischen fraglich geworden, ob das Internet amerikanisch genug ist (oder wie immer man dieses ‹Vaterland› spezifizieren will), um seine Nutzer (oder ‹Einwohner›) aus anderen Kulturkreisen entsprechend zu sozialisieren. Die Vaterlandstheorie impliziert im Grunde, dass der *Clash of Civilizations* – den Samuel Huntington 1993 gegen Francis Fukuyamas 1989 prophezeites *End of History* voraussagte – in einer technologisch gleichgeschalteten User-Gemeinde aufgefangen wird. Lévys *Kosmopädie* schreibt faktisch Fukuyamas Hoffnung auf die Errichtung einer vom Ost-West-Konflikt befreiten, vom Universalismus der Aufklärung getragenen Weltbürgergesellschaft aus dem Politischen ins Technische um. Die Renaissance des Idealismus nach dem Ende des Kalten Kriegs traf allerdings bald – und lange vor dem 11. September 2001 – auf die Einwände der ‹Realisten›, und die nationalistischen Auseinandersetzungen auf dem Balkan und anderswo

136 Vgl. in diesem Sinn zum Beispiel Bruce Sterlings *The Manifesto of January 3, 2000.*

schienen Huntington recht zu geben, dass nun der samtene Vorhang der Kultur den eisernen der Ideologie ersetze (1993: 31). Sunsteins Klage über die «Balkanisierung» der Öffentlichkeit im Internet scheint gegen Lévy – und Fukuyama – Huntingtons eher pessimistische Perspektive zu variieren.

Die Korrektur technologischer Erlösungsphantasien darf freilich ihrerseits nicht die erfolgreichen Grenzüberschreitungen und Entgrenzungserscheinungen innerhalb der Online-Kommunikation übersehen. Es bleibt dabei, dass die unerwartete Ankunft auf einer Website mit befremdlichem Inhalt im Internet so gut möglich ist, wie die Konfrontation mit Homosexualität in der Leseecke des Friseurs oder Cafés. Es bleibt dabei, dass der Wechsel vom kulturräsonierenden zum kulturkonsumierenden Publikum – den Habermas schon mit dem Vormarsch der Kulturindustrie Mitte des 19. Jahrhunderts beginnen sah – in Weblogs und anderen Diskussionsforen sich zum Teil wieder umkehrt. Es bleibt dabei, dass jedes Diskussionsforum online zunächst lediglich sprachliche Zugangsbedingungen stellt, sich also in der Tat eine Diskussionsgemeinschaft aus Vertretern verschiedenster Kulturen entwickeln kann. Es bleibt dabei, dass das Internet Minderheiten die Möglichkeit gibt, sich zu organisieren und zu artikulieren, und dass das «wired neighborhood» dem Zusammenhalt des «geophysical neighborhood» nützlich sein kann (Doheny-Farina 1996). Es bleibt auch dabei, dass politischer Aktivismus online effektiver zu organisieren ist, mit erheblichen Folgen auch in der Offline-Welt. Selbst ein so unpolitisches Portal wie Facebook hat spätestens Anfang 2008 seine Schlagkraft bewiesen mit der von dem Ingenieur Óscar Morales initiierten Facebook-Interessengruppe «A Million Voices Against FARC». Morales' Protest gegen die kolumbianische Guerillagruppe *Fuerzas Armadas Revolucionarias de Colombia* und ihre Geisel-gegen-Gefangene-Politik vereinte nicht nur 250 000 virtuelle Mitglieder, sondern ergänzte den Cyber-Protest durch reale Demonstrationen in ganz Kolumbien – mit einer halben Million Menschen auf der Straße allein in Bogotá.

Interaktive Kolonialisierung

Die Slogans «make the world smaller» oder «world without limits», mit denen Microsoft, IBM und AOL Ende der 1990er Jahre für das Internet warben, klingen nicht in allen Ohren verheißungsvoll. Was sich da als Technologie der Transnationalität vorstellte, lässt andere eher von «Cybercolonization» sprechen, womit sowohl die in Kapitel 8 angesprochene symbolische Eroberung des *Anderen* durch den Identitätstouristen gemeint ist als auch die Überlagerung fremder Kulturen durch das westliche Modell.[137] Addiert man die Annahmen, dass das Medium die Botschaft ist und das Internet die USA, ergibt sich faktisch eine Amerikanisierung durch das Internet. Manche Wissenschaftler sehen im Internet mit seinem Prinzip des Individualismus und der uneingeschränkten Meinungsfreiheit durchaus diese Gefahr (Barwell/Bowles 2000), andere sprechen allgemeiner von einer Verwestlichung, wobei das Net-Surfing dem westlichen Drang nach Zerstreuung und Spektakel entspreche und der Hypertext dem zentrumslosen, zerfaserten postmodernen Individuum (Sardar 2000: 742). Es wurde bereits in Zweifel gezogen, dass das Internet tatsächlich so effektiv die Verbreitung westlicher Werte und Verhaltensformen fördert, wie von diesen Wissenschaftlern befürchtet. Die Frage ist hier nicht zu entscheiden. Bemerkenswert ist in diesem Zusammenhang jedoch die These, dass die Popularität von Network-Phänomenen wie MySpace aus der spezifischen Situation der meisten Jugendlichen in den USA resultiert. Die lokale Immobilität in den Suburbs aufgrund mangelnder öffentlicher Verkehrsmittel und die «Kultur der Angst» *vor* den Jugendlichen und *um* sie (Stichwort Drogen, Alkohol, Gewalt), die dazu führt, dass das ‹Herumhängen› an öffentlichen Orten räumlich und zeitlich eingeschränkt wird, erhöht die Bedeutung der sicheren

137 Teil 9 des von David Bell und Barbara M. Kennedy herausgegebenen *Cyberculture Reader* (Routledge 2000) trägt den Titel «Cybercolonization» und enthält unter anderem den hier zitierten Artikel von Sardar sowie einen Artikel von Lisa Nakamura, der die in Kapitel 8 referierten Thesen ihres späteren Buchs von 2002 darlegt.

Öffentlichkeit des virtuellen Raums, von dem aus sich die Aktionen im realen Raum organisieren lassen (Boyd 2007). Die Übernahme dieses Modells in Teenagerkulturen, die nicht mit den Problemen der USA konfrontiert sind, unterstützt immerhin die Kolonialisierungsthese und belegt die Dominanz des Mediums gegenüber der gelebten Kultur.

Die These von der westlichen Prägung des Mediums wird aus einer anderen Perspektive interessant, und zwar wenn sie den Cyberspace mit seiner «techno-utopian ideology» als Mittel der westlichen Gesellschaft versteht, sich von ihrer zunehmenden «spiritual poverty, utter meaninglessness and grinding misery» abzulenken (Sardar 2000: 751). Diese Erklärung der Medieneuphorie aus dem Abhandenkommen des Sinns klingt zwar übertrieben, offenbart ihren Kern an Wahrheit jedoch, koppelt man sie an ein ähnliches Vorgehen in Nietzsches Erklärung der *Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* von 1872. Dort wird Wagners Gesamtkunstwerk faktisch als mediale Antwort auf jene gesellschaftliche Situation gesehen, die Nietzsche als Tod Gottes und Krise der Erkenntnis beschrieb: das Dionysische des Klangs als Antwort auf das Ende des sokratischen Menschen, als Rettung vor dem Nihilismus der Desillusionierten. Der Kreis schließt sich, wenn das Gesamtkunstwerk, diese Welt aus Rausch und Performanz, wiederum als Vorläufer der digitalen Medien, dieser Welt der Inszenierung und des Spektakels, verstanden wird (Bolz 1990: 64, 46). Wir kommen auf die Rolle des Rausches und der Effekte in den digitalen Medien sowie in aktuellen ästhetischen Theorien im nächsten Kapitel zurück. Im Folgenden sei die Frage der Kolonialisierung durch die digitalen Medien am Beispiel eines Kunstprojekts diskutiert, dessen Utopie einer Weltgemeinschaft im Cyberspace auf der Eroberung und Enteignung des *realen* Raums beruht.

Zum Jahreswechsel 1999/2000 kreierte der mexikanische Künstler Rafael Lozano-Hemmer die interaktive Installation *Vectorial Elevation*, die sich an zwei Orten ereignete: dem Internet und dem Plaza el Zócalo in Mexiko City. Lozano-Hemmer befestigte 18 Lichtprojektoren auf den Gebäuden rings um den Zócalo, deren 7000-Watt-Strahlen in den nächtlichen Himmel bis in 15 Kilometer Entfernung zu sehen waren



Abb. 21. Rafael Lozano-Hemmer: Vectorial Elevation *(1999/2000)*

(Abb. 21). Das Steuerpult der Strahler befand sich auf einer Website, von der die Besucher über ein benutzerfreundliches Interface (eine 3-D-Simulation des Zócalo) zwischen dem 26. Dezember 1999 und dem 7. Januar 2000 den Himmel über Mexiko City mit ihrer eigenen Lichtskulptur versehen konnten.[138] Der Ruhm des Jedermannkünstlers beschränkte sich in diesem Fall auf sechs Sekunden. Dennoch wollten viele dabei sein. Lozano-Hemmer meldet Hunderttausende Besucher auf der Website aus 89 Ländern und allen Regionen Mexikos. Das kollektive Kunstprojekt war so erfolgreich, dass es mehrere Preise erhielt und in der Folge in anderen Städten – Vitoria-Gasteiz (2002), Lyon (2003), Dublin (2004) – wiederholt wurde.

138 Die 3-D-Simulation des Zócalo ermöglichte die Choreographie der Lichtshows und deren Visualisierung von verschiedenen Perspektiven aus. Jede eingesandte Lichtshow wurde nummeriert und in eine Warteschleife eingespeist, von drei Webcams aufgenommen und live im Internet übertragen. Für jede Lichtshow wurde automatisch eine Archivseite angelegt, die neben der Dokumentation Name, Wohnort und Kommentar des jeweiligen Designers enthielt sowie den Zeitpunkt der Ausstrahlung. Die URL der Website wurde automatisch per E-Mail an den Designer gesendet. Eine Beschreibung des Projekts befindet sich unter: www.alzado.net/eintro.html, ein Video unter: www.alzado.net/eintro.html

Vectorial Elevation ist Teil vier von Lozano-Hemmers *Relational Architecture*-Serie, die darauf zielt, mit großen interaktiven Ereignissen emblematische Orte und Gebäude durch neue Technologien zu transformieren und mit «alien memory» zu versehen (Lozano-Hemmer 2000b: 55). Das in Kapitel 5 besprochene *RE:Positioning Fear* ist ein weiteres Beispiel dieser Serie. Im Unterschied zu virtueller Architektur, die auf Simulation basiert, beruht relationale Architektur auf Dissimulation: Sie transformiert, wie Lozano-Hemmer notiert, die «master narratives» eines bestimmten Gebäudes durch audiovisuelle Elemente. Lozano-Hemmer lässt keinen Zweifel an der kritischen Intention des Vorhabens: «I want to design anti-monuments», erklärt er in einem Interview, denn Monumente repräsentieren Macht oder erzählen Geschichte aus der Perspektive der Elite (2002: 155). Solche Transformationen verlängern gewissermaßen das Détournement-Konzept der Situationisten, öffentlichen Phänomenen durch Intervention eine neue Symbolik zu geben. Allerdings fehlt der Intervention im vorliegenden Fall das Wagnis des «hijacking», denn sie erfolgt, notwendigerweise, mit behördlicher Genehmigung. Im Fall von Christos and Jeanne-Claudes verhülltem Reichstag 1995 musste diese Genehmigung dem Parlament durch Unnachgiebigkeit abgerungen werden. Im Fall von *Vectorial Elevation* war es der Kulturminister Mexikos selbst, der das Werk in Auftrag gab: als Großereignis zum Jahrtausendwechsel mit Ortsbindung Zócalo.[139]

Das Ergebnis ist zugleich Teil eines Genres digitaler Kunst, dessen Popularität daraus rührt, dass in ihm ein wesentliches Merkmal des Internets – die Vernetzung – wirkungsvoll zum Einsatz kommt. Zwei weitere Vertreter dieses ‹Genres der Fernbedienung› sind Masaki Fujihatas *Light on the Net* (1996), das über eine Website das Ein- und Ausschalten des Lichts in der Lobby des Tokioer Gifu Softopia Centers erlaubt, und

139 Ein weiteres Beispiel des Détournements des öffentlichen Raums ist *Blinkenlights* des Chaos Computer Club, das vom 12. September 2001 bis zum 23. Februar 2002 die Fensterfront des einstigen «Haus des Lehrers» am Berliner Alexanderplatz in einen überdimensionalen, über eine Website zu ‹bespielenden› Bildschirm verwandelte. Vgl. dazu ausführlich Simanowski 2006, 60–64.

Ken Goldbergs *Dislocation of Intimacy* (1998), das gleichermaßen die Manipulation des Lichts in einer Offline-Installation ermöglicht.[140] Das unterschwellige Thema dieses Genres ist unausweichlich ethischer Art, was wohl am deutlichsten wird in Eduardo Kacs *Genesis* (1998). In diesem Fall wird der Bibelspruch von der Superiorität des Menschen über alle anderen Lebewesen in eine DNA-Kette transformiert und E.-Coli-Bakterien eingegeben, die sich dann in einer Petrischale befinden. Besucher einer Website können die Mutation der DNA-Sequenz der Bakterien durch das Einschalten von ultraviolettem Licht beschleunigen, wodurch sie natürlich eben jenes Dominanzversprechen unterminieren, das ihnen der biblische Ausgangstext gibt.[141] Die moralische Frage, die aus der Konstellation der Fernbedienung folgt, ist die Frage nach individueller Verantwortung, wenn Handlungen keine unmittelbaren Auswirkungen auf den Handelnden mehr haben. *Vectorial Elevation* stellt diese Frage keineswegs mit der didaktischen Aufdringlichkeit von *Genesis*, ja man hat den Eindruck, es will ihr im Grunde ausweichen. Gleichwohl entkommt es nicht dem genrespezifischen Grundproblem, das sich hier wegen der postkolonialen Bezüge noch verstärkt.

Vectorial Elevation folgte 2000 ein Buch mit ausführlicher Beschreibung, einem Statement des Künstlers und Artikeln von Medienhistorikern, Kunstwissenschaftlern und Netzaktivisten. Ein ganzes Buch über ein einziges Projekt ist ein Glücksfall, denn es verspricht über bloße Informationen zu Funktionsweise und Produktionsprozess hinaus Aufklärung darüber, wie andere das Werk wahrnehmen, und erlaubt

140 Lozano-Hemmer erwähnt beide Werke als Inspiration für *Vectorial Elevation* (www.alzado.net/history.html).

141 Der Ausgangstext («Let man have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that moves upon the earth») lautet nach der Rückübersetzung aus der mutierten DNA-Kette nach einer bestimmten Zeit: «Let aan have dominion over the fish of the sea and over the fowl of the air and over every living thing that ioves ua eon the earth.» Für eine Projektbeschreibung vgl. www.ekac.org/geninfo2.html, für eine ausführliche Diskussion zu *Genesis* vgl. Simanowski 2007: 58–61.

somit, die eigene Perspektive mit den vorgebrachten Positionen in einen Dialog zu bringen. Naheliegende Themen waren in diesem Fall die Geschichte des Zócalo, der Scheinwerfer, der Mensch-Computer-Interaktion und der Beziehung zwischen öffentlichen Plätzen und Netzwerk-Interfaces. So wird festgehalten, dass *Vectorial Elevation* die hierarchische Tradition öffentlicher Lichtshows beendet, wobei die übliche hypnotische Immersion des Zuschauers gerade durch seine Immersion in den Produktionsprozess korrigiert wird, in der technologische und ästhetische Erwägungen an die Stelle der Verblüffung treten. So wird auf die reiche Symbolik des Zócalo verwiesen als Platz der Schwarz- und Kleinhändler, Touristen, Arbeitslosen, Hungerstreikenden, Demonstranten, politischen Aktivisten sowie der Repräsentation staatlicher und religiöser Macht mit der Metropolitan-Kathedrale, dem Nationalpalast und dem Obersten Gericht. So wird auf die historische Symbolik des Platzes verwiesen, unter dem sich die Ruinen des Aztekentempels befinden, auf denen die spanischen Eroberer die neue Stadt errichteten – übliche Praxis in spanischen Kolonien, den Sieg des Christentums über den Götzendienst auszudrücken (Fernández 2000: 144 f.). María Fernández, die die historische Bedeutung des Platzes betont, sieht *Vectorial Elevation* als Symbol für Mexikos Öffnung zur Welt, die ja auch in der ökonomischen Politik seiner postrevolutionären Regierung deutlich werde. Fernández berichtet von vielen Kommentaren auf der *Vectorial Elevation*-Website, die voller Stolz auf die technologischen Erfolge der mexikanischen Nation sind und Lozano-Hemmer dafür danken, Mexikos Präsenz international gestärkt zu haben (2000: 147, 153 f.).

Während all diese Beiträge *Vectorial Elevation* verschiedentlich kontextualisieren, wagt sich einer, Erik Davis, auch an eine Interpretation. Für ihn ist dieses interaktive Gemeinschaftswerk ein Spektakel, «[which] refused to provide any representations, narratives, ‹local color›, or cues for how spectators (or participants) should feel» (2000: 245 f.). Diese Beschreibung ist durchaus als Lob gemeint, denn aus Davis' postmoderner Sicht ist der Verzicht auf eine Botschaft gerade bei einem so symbolischen Werk zur Begrüßung des neuen Jahrtausends ein Segen: «the piece gracefully deflated expectations in any cathartic moment by presenting a non-linear flow of abstract patterns whose

origin – public inputs from the Internet – undercut any sense that the millennium would reveal some new center of authority, value, or narrative» (ebd., 246). Diese Hoffnung auf Dezentrierung von Autorität und Werten fand ein frühes Ende am 11. September 2001, der auf den Export westlicher Kultur mit der Zerstörung eines der symbolischsten Orte dieser Kultur reagierte. *Vectorial Elevation* ist in gewisser Weise selbst Symbol dieses Exports, wenn auch in abgewandelter Form: Der Zócalo wird durch den globalen Zugriff markiert (designed), ohne «local color», wie es bei Davis heißt. Erkki Huhtamo spricht diesen Umstand an, wenn er auf die Diskrepanz zwischen der Erfahrung vor Ort und der Erfahrung im Netz hinweist: «There was no way of talking back, the spaces remained segregated» (2000: 111). Was im Internet überwunden wird, überlebt auf der Straße: «Public light shows are a continuation of age-old spectacles, firmly connected with hierarchical structures, collective spectatorship and mass rituals. In spite of all heroic and thoughtful efforts, some of these aspects managed to sneak into the street level experience of *Vectorial Elevation*» (ebd., 112).

Was Huhtamo sehr zurückhaltend formuliert, deutet im Grunde auf das Scheitern des Werks, zumindest wenn man es an der Intention des Künstlers misst. Denn Lozano-Hemmer setzt sich in seinen *Concept notes* ausdrücklich zum Ziel, jegliche diskriminierende Repräsentation mexikanischer Identität zu vermeiden. Gerade weil jeder Versuch der vollständigen Repräsentation mexikanischer Identität unvermeidlich auswählend und damit ausgrenzend wäre und somit ein falsches Bild von Mexikos «heterogeneous and *mestizo* culture» gäbe, konzipiert er ein Werk, das jedem die Möglichkeit gibt, zum Protagonisten zu werden und der Stadtlandschaft seinen Stempel aufzudrücken (2000a: 29 f.). Lozano-Hemmer verweist auf Mexikos zwei Millionen Internet-Nutzer und die Aufstellung kostenloser Internet-Terminals im ganzen Land, als ahne er die Einwände, auf die sein Projekt unter dem Stichwort «Digital Divide» stoßen könne.[142] Der Graben zwischen jenen, die Zugang zum Internet haben, und jenen, die nicht darüber verfügen, zieht sich mitten durch den Zócalo und wird auch durch die Bereitstellung

142 www.alzado.net/reading.html

kostenloser Terminals nicht beseitigt. Denn spontaner Netzzugang schafft noch keine Medienkompetenz, die gerade jenen Schwarz- und Kleinhändlern, Un- und Unterbeschäftigten fehlt, die den Zócalo täglich bevölkern. Wie Fernández suggeriert, repräsentiert die Öffnung ins Internet Mexikos Öffnung zur Welt. Es gilt zu fragen, was diese Öffnung zur Welt für jene bedeutet, die vor Ort sind.

Das Stichwort für eine kritische Lesart liefert Lozano-Hemmer selbst, wenn er den Himmel über dem Zócalo als Platz beschreibt, der nicht vorkodiert sei durch politische, architektonische oder soziale Kennzeichen, im Gegensatz zu allen Gebäuden auf dem Zócalo einschließlich seiner freien Fläche, unter der die Ruinen des Aztekentempels lagern (ebd., 31). Wenn Fernández in ihrem Beitrag dann einerseits an die Praxis der spanischen Kolonialisten erinnert, auf den Ruinen der Eroberten die Symbole ihrer Macht zu errichten, und andererseits die Lichtshow über dem Zócalo als «roof» bezeichnet, mag mit einer weniger euphemistischen Haltung und kritischerer Phantasie, als Fernández zeigt, die Bedeutung dieses «Daches» ersichtlich werden. Die dunkle Seite der Lichtshow ist die symbolische Eroberung des Zócalo durch Internet-Nutzer aus der ganzen Welt, als Wiederholung der Unterdrückung der Kultur der Eingeborenen. Statt der Männer mit Feuerwaffen sind es nun Leute mit Netzanschluss, die nicht einmal die Strapazen des Weges auf sich nehmen müssen. Mit *Vectorial Elevation* ist der Himmel über dem Zócalo nicht länger unkodiert, sondern trägt das Zeichen der Kontrolle durch ferne Mächte, als Symbol einer technologischen Kolonialisierung. Die Demokratisierung des Lichts im öffenlichen Raum überschreitet diesen und gibt Mitspracherecht selbst – und vor allem – jenen, die keine reale Beziehung zu diesem öffentlichen Raum haben. Für die Dauer der Installation wird der Himmel über dem Zócalo zum Spielfeld des Fremdzugriffs, untersteht das Licht – wesentliches Merkmal eines Ortes – internationaler Regie. Es ist nicht schwer, darin das Modell der Globalisierung zu erkennen, das regionale Eigenheiten – Kleidung, Nahrung, Kultur – durch vor allem westliche Muster überschreibt. Indem *Vectorial Elevation* die Beschriftung des regionalen Ortes mit globalen Zeichen verkörpert, widerspricht es zwar dem eigenen Vorhaben, jegliche Unterrepräsentation regionaler Kulturen zu vermeiden, repräsentiert aber wahrscheinlich genau das, was das neue Jahrtausend bedeutet.[143]

Die hier eingenommene Perspektive wird klarer, kontrastiert man *Vectorial Elevation* mit einem anderen ‹Anschlag› auf die Emblematik des Zócalo. Der drittgrößte Platz der Welt reizt immer wieder zu Aktionen des Détournements bzw. zum Design von Anti-Monuments, wie es Lozano-Hemmer für seine *Relational Architecture*-Werke formuliert. Aufsehenerregender als die Lichtshow zur Jahrtausendwende ist die Installation des New Yorker Fotografen Spencer Tunick am Morgen des 6. Mai 2005, die den Platz mit 18 000 unbekleideten Menschen bedeckte (Abb. 22).[144] Auch Tunicks ‹lebende Skulptur› war Teil einer Serie, die verschiedene Orte und Gebäude der Welt mit nackten Menschen bedeckt und füllt.[145] Der entscheidende Unterschied von Tunicks Werken zu *Vectorial Elevation* ist nicht vorrangig der Verzicht auf den Einsatz digitaler Medien, sondern die Präsenz des Körpers. Statt der unsichtbaren, versteckten Körper der Interakteure im Cyberspace gibt es den sichtbaren, entblößten Körper der Teilnehmer vor Ort. Dies bedeutet zugleich den Verzicht auf die ‹Fernbedienung›: Tunick rekrutiert seine Akteure zwar nicht vor Ort, sondern im Internet,[146] aber sie kommen vom Ort und erscheinen am Ort und rechtfertigen somit zusätzlich die vorgenommene emblematische Subversion. Die 18 000 Nackten auf

143 Der Globalisierungsaspekt gilt natürlich ebenso für die Ableger des Projekts in Vitoria-Gasteiz, Lyon und Dublin. Gleichwohl ändert der andere Ort auch die Symbolik des Werks, denn diese drei Städte der Europäischen Union bedeuten mehr oder weniger ein Heimspiel für die eingesetzte Technologie, die erforderliche Medienkompetenz und die Idee der Vernetzung.

144 http://spencertunick.com. Das abgebildete Foto sowie weitere Dokumentationsbeispiele zum Zócalo-Projekt befinden sich auf artnet: www.artnet.com/usernet/awc/awc_thumbnail.asp?aid=425378777&gid=425378777&works_of_art=1&cid=129836

145 Als Vorbild für seine Kunst nennt Tunick neben dem Land-Art-Künstler Robert Smithson bemerkenswerterweise auch den Performance-Künstler Chris Burden. Vor dem Hintergrund der Brutalität, die Burden dem (eigenen) Körper antut, erscheint Tunicks Werk geradezu als Erlösung des geschundenen Körpers, der nun in seiner alltäglichen Schönheit verherrlicht wird.

146 www.spencertunick.com



Abb. 22. Spencer Tunick: Mexico City 7 *(Zócalo, MUCA/UNAM Campus) 2007*

dem Zócalo sind, idealtypisch, 18 000 wahlberechtigte Mexikaner, die als Teilnehmer an diesem Projekt auch tatsächlich von ihrem Stimmrecht Gebrauch machen. Wenn sie den Platz übernehmen, repräsentiert das keine Kolonialisierung, sondern eine Änderung der mexikanischen

Gesellschaft. Diese 18 000 Nackten verkörpern den modernen Teil des katholischen, chauvinistischen Mexikos. Dass die behördliche Genehmigung in diesem Fall mit scharfen Auflagen verbunden war – auf den Ausstellungsfotos der Aktion darf weder die Kathedrale noch die Nationalflagge zu sehen sein –, relativiert Tunicks Kommentar nur minimal: «I think all eyes are looking south from the United States to Mexico City to see how a country can be free and treat the naked body as art. Not as pornography or as a crime, but with happiness and caring.»[147]

Während Lozano-Hemmers Lichtshow als eine Art virtueller Kolonialismus erscheint (gleichsam im Kontrast zur Kolonialisierung des Virtuellen im Cyberspace), folgt Tunicks Skulptur eher dem Prinzip des Revolutionsexports: Die Idee kommt von außen, die Leute sind Einheimische. Bei *Vectorial Elevation* ist es umgekehrt: Der Künstler stammt aus Mexiko City, die Akteure aus aller Welt. Eine Übernahme oder Enteignung findet – wie in jeder Revolution – auch in Tunicks Projekt statt, gerade wegen jener Restfunktion des digitalen Mediums für die Aktion. Wenn die Teilnahme auf einer Website angemeldet werden muss, bleiben wieder jene ausgeschlossen, die keinen Netzzugang haben. Die Enteignung des Platzes ist allerdings doppelt gerechtfertigt durch die Ortsansässigkeit der Beteiligten sowie durch deren Aneignung des Platzes mit der eigenen Haut, was eine Intensität und Intimität bedeutet, die im absoluten Kontrast steht zur unverbindlichen Beziehung, welche die Akteure in *Vectorial Elevation* zum Platz aufbauen.

Was den internen Hierarchisierungsfaktor des Projekts betrifft, so fällt Tunick offenbar weit hinter Lozano-Hemmers Demokratisierung der Lichtshow (zumindest auf der Ebene des digitalen Mediums) zurück. Tunick dirigiert nicht nur strikt die Aktionen der Teilnehmer, um seine entsprechenden Fotomotive zu erzeugen.[148] Er gibt seine Anweisungen auch noch angezogen, was, so könnte man meinen, die anderen

147 www.cbc.ca/arts/artdesign/story/2007/05/07/tunick-mexico-record.html

148 Man beachte im abgebildeten Foto die Frontalansicht der Frau im Vordergrund, die damit stellvertretend für alle anderen, die in der ‹Fleischmenge› notwendigerweise gesichtslos ‹untergehen›, die Individualität der Beteiligten hervorhebt.

doppelt nackt macht. Dieser Umstand ist vielleicht der kritische Punkt, von dem aus Tunicks Unterfangen dekonstruiert werden könnte. Auf einer weniger ambitionierten, pragmatischeren Betrachtungsebene resultiert der doppelte Hierarchievorsprung Tunicks notwendigerweise aus der Konzeption seines Projekts nicht als Performance, sondern als Installation. Aus diesem Grund gibt es ein dirigierendes Subjekt außerhalb des Kunstwerks, das dann natürlich auch bekleidet sein muss, da Nacktheit in der Öffentlichkeit nur dem Kunstwerk gestattet ist. Wäre Tunick Teil des Kunstwerks, im Sinne einer Performance, könnte auch er sich ausziehen. Da er sich eher als Installationskünstler, Videokünstler und Fotograf versteht, darf er es nicht.[149]

Mit Blick auf das Dachthema dieses Kapitels ist festzuhalten, dass Lozano-Hemmer sich der Utopie der Weltgemeinschaft technologisch nähert, während Tunick sie kommunikativ angeht. Ersteres bringt eine deterritorialisierte Gemeinschaft mit sich, die sich durch das gleiche Medium verbunden weiß. Tunicks Verfahren hingegen operiert in der Raumfrage äußerst konservativ; er scheint der Orts- und Körperlosigkeit der digitalen Gemeinschaften durch das entgegengesetzte Extrem antworten zu wollen: mit einer Körperlichkeit, die einander so nahe kommt, dass sich Köpfe und Hüften ohne das Dazwischen auch nur einer Textilschicht berühren. Während Lozano-Hemmer eine Gemeinschaft der ‹Mit-Leser› schafft, das heißt der Einzelnen, die alle durch das gleiche Medium verbunden sind, verbindet Tunick das Konzept der Mit-Leser mit dem der ‹Mit-Esser› und ‹Mitbewohner›. Mit-Esser und Mitbewohner insofern, als die Gemeinschaft so körperlich ist wie eine Gruppe von Menschen, die Tisch und Wohnung (man könnte auch sagen: ‹Bett›) teilen. Mit-Leser insofern, als diese Gemeinschaft sich anderen Gemeinschaften an anderen Orten – die anderen Projekte in Tunicks Nuditätsserie – verbunden weiß. Es sind ortsgebundene Gemeinschaften, die auf andere ortsgebundene Gemeinschaften verweisen, es ist eine ‹Nation› von Nackten, deren öffentlicher Nacktheit jeweils die gleichen Werte zugrunde liegen. Wie die ortsgebundenen Gemeinschaften spontan für das Kunstprojekt entstehen, so besteht die nudistische *Nation* nur virtuell. Das handsignierte Foto, das Tunick seinen Mitstreitern an den verschiedenen Orten am Ende in die Hand drückt, ist ihr Identifikationsdokument, Symbol der gemeinsamen «begrifflichen Währung» (Gellner) selbst über sprachliche Kommunikationsbarrieren hinweg.

Während Lozano-Hemmers Projekt eine virtuelle Gemeinschaft schafft, die wieder vergeht, offenbart Tunicks Projekt eine Gemeinschaft, die virtuell bereits besteht. Die Mit-Leserschaft ist in Tunicks Fall tiefer verankert als bei Lozano-Hemmer, denn sie bedeutet Bekenntnis und Mühe: Alle nehmen mit der Teilnahme an Tunicks Projekt eine klare Haltung gegenüber der Rolle des nackten Körpers in der Gesellschaft ein – und stehen früh auf dafür, denn die Fotos werden oft vor Sonnenaufgang geschossen. Das Bekenntnis erfordert den Einsatz, der es glaubhaft macht. Bei *Vectorial Elevation* ist dies nicht gegeben. Hier beruht die virtuelle Gemeinschaft unverbindlich auf dem Interesse an der Technik, auf dem Interesse am Ausprobieren, und ist so ‹errungen› und stabil wie die ‹Gemeinschaft› der Blackberry-Benutzer. Sie existiert eigentlich nicht bzw. existiert nur als negative Kontrastfolie für jene auf dem Zócalo, die sich übergangen fühlen: als Gemeinschaft der Fremden, die den Einheimischen den eigenen Ort enteignen. Während die ‹Nation der Nackten› für sich besteht, gibt es die digitale Nation nur für jene, die sich nicht zu ihr zählen.

149 Zu Tunicks Selbstverständnis als Künstler vgl. das Interview vom Juni 2004 anlässlich eines Projekts in Cleveland: www.coolcleveland.com/index.php/Main/CoolClevelandInterviewSpencerTunick

10. Sinn und Präsenzkultur

Gesang der Dinge

18000 Nackte auf dem Plaza el Zócalo von Mexiko City sind ein Ereignis von ungeheurer Energie, aber auch Symbolik. Ebenfalls von ungeheurer, und zwar ungeheuerlich bedrückender Energie ist Marina Abramović' *Lips of Thomas* (Kap. 8). Ist es zugleich voller Symbolik? In ihrer Besprechung zu Abramović' Performance hält Erika Fischer-Lichte fest, dass diese sich der hermeneutischen Ästhetik, die darauf zielt, das Kunstwerk zu verstehen, widersetze. Es gehe weniger um das Verstehen der Handlung als um die Erfahrung, die die Künstlerin machte und die sie bei den Zuschauern hervorrief (2004: 17). Das Einritzen des Sterns in die Haut könne zwar als Einschreibung staatlicher Gewalt in den Körper interpretiert werden, das Resultat der Handlung sei allerdings weniger diese Einsicht als die eigene körperliche Erfahrung, die sich mit dem Anblick des Bluts und der Imagination der Schmerzen verbindet und im Anhalten des Atems sowie Gefühlen der Übelkeit äußern mag. Der Zuschauer ist, so Fischer-Lichte, vom Wahrgenommenen «leiblich affiziert», ohne es zu *verstehen*, was auch daran liege, dass Zeichen und Bezeichnetes zusammenfallen, Bedeutung sich also nicht mehr als Begriff von der Materialität ablösen lasse (ebd., 271). Verallgemeinert man Fischer-Lichtes Perspektive der Dekonstruktion des Symbolischen durch die unmittelbare Präsenz des Körpers, kann, wie manche es tun (Kaye 1994: 22f.), die Performance als *die* Kunstgattung der Postmoderne verstanden werden, weil sie sich konsequent der Bedeutungszuweisung entzieht. Eine solche Verallgemeinerung erscheint allerdings unzulässig, denkt man an Performances wie Valie Exports *Tapp und Tast Kino* (1969), deren symbolischer Akt darin besteht, mit einem kleinen Kasten vor den entblößten Brüsten Passanten auf offener Straße einzuladen, durch den Vorhang mit den Händen in das ‹Tast-Kino› einzutreten. Natürlich beruht auch das *Tapp und Tast Kino* auf einer sinnlichen Erfahrung und leiblichen Affiziertheit der Künstlerin wie auch der Interakteure. Gleichwohl macht schon der Titel der Performance klar, dass Export von ihrem Publikum mehr erwartet, als lediglich sich diesem sinnlichen Eindruck hinzugeben. Die Rechtfertigung des Anfassens liegt in der Reflexion der damit verbundenen Erfahrung auf beiden Seiten. Performance-Kunst, da lässt Judith Butler, eine andere maßgebliche Theoretikerin des Performativen, keinen Zweifel, ist nicht prinzipiell bedeutungslos, sondern in großem Maße unmittelbar moralisch und politisch.

Was für die Performance-Kunst gilt, trifft auch für die interaktive Kunst zu: Es gibt eine körperliche Erfahrung, die sich, mehr oder weniger und abhängig von der eingesetzten Symbolik, zugleich der Reflexion öffnet oder zumindest öffnen kann. Die Diskussion zu *Deep Walls* (Kap. 1) hat gezeigt, wie ein Phänomen, das offenbar ganz auf die Aura des Augenblicks setzt, auf den Moment einer intensivierten Gegenwart, durch Deutung wieder in das Modell des Sinns einbezogen werden kann. Unter dem Begriff der Doppelkodierung wurde erörtert, dass das Publikum interaktiver Installationen Genuss zum einen auf der Oberfläche der körperlichen Interaktion findet, zum anderen in der kognitiven Interaktion mit den Symbolen, die das Werk bzw. die Interaktion bereithält. Zugleich wurde festgehalten, dass interaktive Installationen durch die Betonung des körperlichen Engagements prinzipiell zu einer Vernachlässigung des kognitiven verführen. Nimmt man die theoretische Perspektive der ‹Präsenzästhetik› ein, auf die in der Einleitung schon verwiesen wurde, wird aus dieser Not eine Tugend, denn dieser Perspektive zufolge werden die sinnlichen Phänomene durch Interpretation ohnehin nur ihrer unmittelbaren Wirkung und ‹Ereigniswucht› beraubt. Dies gilt auch für Kunst, die nicht interaktiv ist und nicht mit digitalen Medien operiert. Im Hinblick auf die Performance-Kunst hält Fischer-Lichte zum Beispiel fest, dass die konkreten wahrgenommenen Körper, Dinge, Laute, Licht schon durch ihre begriffliche Bestimmung ihres besonderen phänomenalen Seins beraubt würden (2004: 279). Die Ästhetik der Präsenz und der Performance weiß zwar wenig von der Praxis der digitalen Medien, offeriert aber gleichwohl einen Betrachtungsrahmen, der deutlicher erkennen lässt, worum es bei der Diskussion der digitalen Kunst im Grunde geht und wie die digita-

len Medien mit der Erlebnisgesellschaft und deren aktuellen ästhetischen Diskursen verbunden sind. Kapitel 10 behandelt daher – mit der gebotenen Verkürzung – die Positionen der Präsenzästhetik sowie ihres Gegenentwurfs, der auf Sinnbildungsprozesse fokussierten Ästhetik, verortet die Lust der Sinnbildung innerhalb der Spaßgesellschaft und illustriert die Problemlage abschließend an einem Beispiel interaktiver Kunst.

In Ingmar Bergmans Film *Das Schweigen* von 1963 rasselt nachts ein Panzer durch die leere Straße, den manche als Phallussymbol verstehen, während andere darin einfach ein brutales Objekt sehen, das den geheimnisvollen Vorgängen im Hotel unmittelbar sensorisch Ausdruck verleiht. Zu letzteren gehört Susan Sontag, die Ersteren Kontrollsucht vorwirft: «Kunst hat die Eigenschaft, uns nervös zu machen. Indem man das Kunstwerk auf seinen Inhalt reduziert und diesen dann interpretiert, zähmt man es» (1992: 16). Benennung ist Beherrschung, wie jedes Kind bei Rumpelstilzchen lernt, und Interpretation ist, wie Sontag schreibt, die Rache des Intellekts an der Kunst. In der Blütezeit der psychoanalytischen und marxistischen Interpretationstheorien vor der Heimsuchung der Kunst durch den Intellekt zu warnen war ebenso aufsehenerregend wie die Forderung, mit der Sontags programmatisch *Against Interpretation* betitelter Essay von 1964 endet: «Statt einer Hermeneutik brauchen wir eine Erotik der Kunst.» Neu war dieser Vorstoß gegen das Paradigma der Hermeneutik gleichwohl nicht. Fast 100 Jahre früher hatte Friedrich Nietzsche in *Die Geburt der Tragödie aus dem Geiste der Musik* den «ästhetischen Sokratismus» dadurch charakterisiert, dass für ihn alles verständig sein müsse, um schön zu sein, und Sokrates als Gegenspieler Dionysos' markiert: die theoretische Vernunft gegen das Prinzip des Rausches. Auch der Gedanke der Zähmung ist bei Nietzsche schon da, wobei diesmal der Inhalt (der Text) vor der Wucht der Musik schütze und das Mitleiden (mit den Figuren der Oper) vor dem «Urleiden der Welt», das sich in der Musik ausdrücke.[150]

Während bei Nietzsche Sinn und Sinnlichkeit noch in einem unkündbaren Spannungsverhältnis standen, verschob sich Ende des 19. Jahrhunderts das Augenmerk vom Sinn der Zeichen auf deren Materialität. Unter den Begriffen «reine Malerei», «reine Poesie» oder «reiner Körper» wurde das künstlerische Material jeweils davon entbunden, bedeuten zu müssen. Farbe und Form verwiesen nicht mehr auf etwas außerhalb der Leinwand, sondern präsentierten nur noch sich selbst. Auch der Körper des Schauspielers stellte sich nicht mehr in den Dienst des Textes, sondern emanzipierte sich vom semiotischen zum phänomenal-sinnlichen Leib. Der Fokus auf die Materialität der Zeichen bedeutete eine Verschiebung von der Rhetorik der Repräsentation zur Rhetorik der Präsentation. Während diese Verschiebung ihren tieferen Sinn hatte und vielfach gedeutet werden konnte, ließen sich ihre Resultate nicht mehr im herkömmlichen hermeneutischen Modell erfassen. Das war keineswegs leicht zu akzeptieren; denn die Frage nach dem Sinn ist dem Menschen schwer abzugewöhnen und zielt spätestens seit der Aufklärung auf die bewusste Gestaltung des irdischen Daseins. Nun kam es darauf an, sich dem ‹Gesang› der Dinge auszuliefern. So empfahl Picasso für die Rezeption abstrakter Bilder statt der hartnäckigen Sinnsuche eine sensuelle Öffnung und nannte die Begierde, Kunst zu verstehen, eine «Krankheit unserer Zeit»: «Warum versucht man nicht, die Lieder eines Vogels zu verstehen? Warum liebt man die Nacht, die Blumen, alles um uns her, ohne es durchaus verstehen zu wollen? Aber wenn es um ein Bild geht, denken die Leute, sie müssen es *verstehen*» (Hess 2001: 82). Die Dadaisten dachten ähnlich und richteten sich mit ihren Nonsens-Werken ausdrücklich gegen das Sinnparadigma der bürgerlichen Kultur. Ein halbes Jahrhundert später galt die Attacke dem «interpretatorischen Philistertum» (Sontag 1992: 16).[151]

Sontags Vorstoß gegen das Interpretationsdogma ging im «linguistic turn» der 1970er Jahre unter, wurde an deren Ende aber von

150 Vgl. Abschnitt 21 des Nietzsche-Textes.

151 Rainer Maria Rilke verbindet 1899 Picasso und Sontag in seinem Gedicht *Ich fürchte mich so vor der Menschen Wort*, das die Benennungs- und Erklärungssucht der Menschen beklagt und mit den Versen endet: «Ich will immer warnen und wehren: Bleibt fern. / Die Dinge singen hör ich so gern. / Ihr rührt sie an: sie sind starr und stumm. / Ihr bringt mir alle die Dinge um.»

Jean-François Lyotard fortgesetzt. Auch er sah im hermeneutischen Paradigma die Kontrollwut des Geistes, die dem Ereignis die Schockwirkung nehme und seine Energien durch Sinngebung ableite. Lyotard warb für die Verschiebung der Aufmerksamkeit von den Bedeutungsvorgängen der Kunst zur phänomenalen Individualität ihrer Gebilde. In der Malerei führe dies zur plastischen Nacktheit von Farbe und Form ohne Anspielung oder Botschaft, was Lyotard an den abstrakten Bilden Barnett Newmans illustrierte, die, so hieß es, nichts verkünden, sondern selbst die Verkündigung sind, nämlich der Dringlichkeit des Hier und Jetzt (1989: 143 ff.). Ganz in diesem Sinn antwortet Lyotard dem Schriftsteller-Theater mit dem «energetischen Theater», in dem die Gesten des Körpers vom Dienst des Bezeichnens befreit sind, die geballte Hand also nicht mehr vom kranken Zahn spricht, sondern nur noch von sich: statt Signifikant des Schmerzes Intensität ohne Botschaft. Es geht darum, die Ereignisse in ihrer Präsenz wahrzunehmen, ohne sie als Zeichen zu deuten, die Faust ohne Zahn, den Panzer ohne Phallus. Es geht darum, die Energie, die sich im Material ausdrückt, als Affekt aufzunehmen, statt sie in ein theoretisches Dispositiv umzuwandeln. «Ein edler Mensch», so typisiert Lyotard die Reaktion auf die Energie des Kunstwerks, «wird zu tanzen beginnen, ein schlechter (abendländischer) Mensch zu reden» (1982: 49).

Wiederum 20 Jahre später äußert sich die Kritik am Deutungsdogma als Ästhetik des Performativen, des Erscheinens und der Präsenz. Hans Ulrich Gumbrecht favorisiert in seinem Buch *Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz* gegen die in den geisteswissenschaftlichen Fächern herrschende Zentralstellung der Sinnkultur die Präsenzkultur, der es nicht um Sinnproduktion gehe, sondern um ein intensiveres Verhältnis der Menschen zur sie umgebenden Kosmologie; Dieter Mersch wird von einer «ekstatischen Kontur» der Präsenz sprechen (2004: 57). Momente der Intensität zeichnen sich für Gumbrecht gerade dadurch aus, dass sie nichts Erbauliches haben, keine Botschaft besitzen und nichts vermitteln, was man aus ihnen lernen könnte (2004: 119). Auch Gumbrecht erklärt die Spannung zwischen Präsenz- und Sinneffekten am Beispiel von Wort und Tanz, und zwar im Hinblick auf den argentinischen Tango, den man nicht tanzen solle, wenn er einen Text

hat: Wer die semantische Komplexität der Tangotexte zu erfassen versucht, beraube sich des Genusses, den die Verschmelzung des eigenen Körpers mit der Tangobewegung verschaffen kann (ebd., 129). Im gesungenen Tango widersprechen Präsenz- und Sinnkultur einander; ein Vertreter jener, so lässt sich Lyotards Formulierung aufgreifen, wird einfach tanzen, ein Vertreter dieser auch auf den Text hören – und alles verderben.[152]

Die verschiedenen Spielformen der Ästhetik der Präsenz vereint nicht nur die Abwehr des Deutungsparadigmas, sondern auch die Affirmation des Status quo. Das äußert sich programmatisch, wenn Lyotards Aufsätze unter dem Titel *Essays zu einer affirmativen Ästhetik* erscheinen, und wird offensiv betont bei Gumbrecht, für den die Sinnkultur letztlich immer auf die bessere Erkenntnis und Gestaltung der Welt ziele, während aus der Perspektive der Präsenzkultur der Wunsch, die Rhythmen der Kosmologie zu verändern, Zeichen menschlichen Wankelmuts oder schlicht Sünde sei (2004: 102 f.). Das klingt nach Verabschiedung der Aufklärung mit ihrem Imperativ der Selbst- und Weltvervollkommnung sowie nach Rückkehr zu einem religiösen Schöpfungskult. Es ist beides erklärtermaßen und kann positiver markiert werden als Abrücken von der Kontrollsucht des neuzeitlichen Menschen hin zur (buddhistischen) Bejahung des Sichereignenden. Die poetologische Konsequenz des Buddhismus – zu dem man Links bei Lyotard wie Gumbrecht findet – ist die Ästhetik des Zufalls, wie sich an buddhistisch beeinflussten Künstlern wie Merce Cunningham, Robert Filliou und John Cage zeigt. Cage beschrieb die absichtlich absichtslose Komposition in seinem Vortrag *Experimental Music* 1957 als Bejahung des Lebens, wie es ist, im Gegensatz zum Versuch, Ordnung ins Chaos

152 Ebenfalls auf einer Kritik der Hermeneutik fußt Dieter Merschs *Ästhetik des Performativen* als Neubegründung der Ästhetik aus dem Geist des Sichereignens (2002). Vgl. Martin Seels *Ästhetik des Erscheinens*, die für eine ästhetische Wahrnehmung plädiert, welche ihre Objekte auch jenseits ihrer kognitiven oder instrumentellen Aneignung vernimmt, sich aber nicht prinzipiell gegen eine Deutung von Kunstwerken (die ein *intentionales* Erscheinen sind) wendet (2003).

zu bringen oder die Schöpfung zu verbessern. Filliou wiederholt die Losung 1964 in seinem Aktionsgedicht *Der ideale Filliou*:

> nicht entscheiden
> nicht wählen
> nicht wünschen
> nicht besitzen
> seiner selbst bewusst
> hell wach
> STILL SITZEN NICHTS TUN

Affirmation ist aus dieser Perspektive Rebellion, nämlich gegen den romantischen wie den technokratischen *homo faber*, dessen Kontroll- und Gestaltungswille mit der Offenheit für das Undeutbare, Unerwartete, Unberechenbare beantwortet wird. Die Poetik des Zufalls auf der Produktionsebene erzwingt den Abschied von Interpretation auf der Rezeptionsebene. Der Zufall kennt nur das Ereignis; die Frage, was dieses bedeutet, erübrigt sich, wenn auf der anderen Seite keine Absicht steht. Dieser deutungslose «Einbruch des *factum est*» in den Bereich der Kunst untergräbt deren Lesbarkeit und wirkt, wie Mersch vermutet, auf den hermeneutischen Menschen als «Abgrund eines Entzugs» (2004: 47). Die sinnfreie Materialität und Sinnlichkeit der Zeichen ist das Widerständige, Unverfügbare, das schon von den Dadaisten gegen den Bildungsbürger oder ‹Interpretationsspießer› in Stellung gebracht wurde – mit tödlichen Folgen, wie es optimistisch hieß: «Wer DADA ißt, stirbt daran, wenn er nicht DADA ist» (Hausmann 1977: 8). Das klingt abenteuerlich und gefährlich und ist es in gewisser Weise auch für Menschen, die gewohnt sind, sich über Sinngebungsprozesse Orientierung in der Welt zu verschaffen. Allerdings darf man nicht den jeweiligen historischen Kontext unterschlagen. Was Ende des 19. Jahrhunderts – das bekanntlich als Jahrhundert der Interpretation gilt und bis zum Ersten Weltkrieg reichte – verunsicherte, tut dies Ende des 20. Jahrhunderts, da Schock, Effekt und Nonsense zur Grundausstattung der Erlebnisgesellschaft gehören, schon viel weniger. In der «Gesellschaft des Spektakels» (Debord) wechseln der Skandal die Seite und die Affirmation die Gestalt: Abgrund ist weniger der Entzug als die Zumutung von Sinn – so wie Sex nun, wie es heißt, etwas für Spießer sei (Kullmann 2003: 118).

Wenn mit dem Buddhismus fernöstliche Religiosität den Wechsel vom Verhaltensmodell des Veränderns zu dem der Bejahung absichert, ist zu betonen, dass dieser Wechsel andererseits Ergebnis eines Umbruchsprozesses in der westlichen Kultur ist: der Einsicht in das Scheitern des Fortschrittsprojekts Moderne und des Verlusts weltanschaulicher Gewissheiten in der Postmoderne. Wer in dieser postideologischen Zeit nicht mehr im Modus der Habermas'schen Diskursethik für die richtige, allgemein verbindliche Sicht der Dinge glaubt streiten zu können, sondern mit der Unvermeidlichkeit des Dissenses zwischen verschiedenen Kulturen, Ideologien und Lebensansichten sich zu arrangieren bemüht, der wird in der ‹Umarmung› der Welt, wie sie ist, vielleicht die einzig angemessene Reaktion sehen. Die Ästhetik des Zufalls ist nicht zuletzt auch die Ablehnung einer Entscheidung, die auf Unterdrückung von Alternativen beruhen müsste. Wer den Zufall sprechen lässt, scheint ohne Schuld. Im Wechsel von der Sinn- zur Präsenzkultur vollzieht sich der Wandel vom ‹Streiter› zum ‹Bräutigam›, wie Rainer Maria Rilke sagen würde, was, als Umarmung der Welt, vielleicht jene Erotisierung der Kunst darstellt, die Sontag gegen die Hybris des Intellekts gefordert hatte. Es ist freilich eine Umarmung, die an Promiskuität grenzt, die wahl- und kritiklos ist und offen oder verdeckt dubiose Beziehungen eingeht. Denn wenn in den Ästhetiken der Präsenz von der Verschmelzung mit dem Sein die Rede ist, wird eine Aussage über dessen Qualität prinzipiell vermieden. Es geht immer um die Präsenz als solche. Das öffnet kulturellen Phänomenen die Tür, die im Modell der Sinnkultur einen schweren Stand haben, weil sie als trivial, kitschig, dumm und verdummend, also ästhetisch minderwertig angesehen werden.

Die Tür stand natürlich schon offen seit der Verbrüderung antibürgerlicher Intellektueller mit den verschiedenen Phänomenen der Massenkultur. Gleichwohl kam es innerhalb des Modells der Sinnkultur noch darauf an, Argumente für die Rehabilitation des einst Verpönten (Comic, Science-Fiction, Action, Popmusik, Camp) vorzubringen, was gewöhnlich durch eine hochkomplexe, tiefphilosophische Auslegung erfolgte. Das Modell der Präsenzkultur verzichtet auf Begründung oder

Deutung, die ja Verstellung der Intensität wäre. Das führt zur Frage, welchen Raum dieses Modell den Produkten der Kulturindustrie bietet. Profitiert vom Prinzip Intensität diesseits der Hermeneutik nicht auch die Ästhetik des Spektakels, die auf nichts anderes hinauswill als den aufregenden Moment der Zerstreuung?

Es verfehlte gewiss den Sinn der Ästhetik der Präsenz, wollte man sie mit der Ästhetik des Spektakels kurzschließen. Anders als diese zielt die Präsenzkultur auf ein intensiveres Verhältnis zur Welt, was ein verstärktes sinnliches Sich-selbst-Verspüren einschließt. Sie entlässt die Kunst zwar aus ihrer Funktion als höhere Erkenntnisinstanz, die ihr im Modell der Sinnkultur zukommt, nicht aber aus der Rolle als Ort intensiver Welt- und Selbsterfahrung. In der «als Weltbegegnung vollzogenen Selbstbegegnung» (Seel 2002: 343) überlebt der ethische Imperativ der Selbstvervollkommnung mit umgekehrtem Vorzeichen. Statt um Unterwerfung des Sinnlichen unter die Form (im Sinne der ästhetischen Disziplinierung des Rohen in seiner Durchformung) geht es um Befreiung des Sinnlichen durch die Form (im Sinne der Favorisierung des Materiellen diesseits der Hermeneutik). Kulturindustrie und Ästhetik des Spektakels hingegen intendieren nicht die Intensivierung der Gegenwart, sondern deren Auslöschung. Das Spektakel will es zu nichts anderem bringen als zu sich selbst, sein Ziel ist die Beschlagnahmung der Zeit, lautet die Grundthese von Guy Debords *Die Gesellschaft des Spektakels*, ganz im Einklang mit Adornos Beschreibung der Kulturindustrie als Ablenkung des Publikums von seinen eigentlichen Interessen. Während die Präsenzkultur einen sensuellen Weg des Zu-sich-selbst-Kommens einschlägt, will die Ästhetik des Spektakels diese Selbstbewusstwerdung gerade verhindern. Insofern scheint es sich um zwei grundverschiedene Phänomene zu handeln, zwischen denen keine weitere Beziehung besteht. Und doch kommt es gelegentlich zu nicht unerheblichen Flirts.

Die Beispiele, die für das ästhetische Erleben der Präsenz aufgelistet werden, gehören vor allem in den Einzugsbereich der Hochkultur: Cage und Newman bei Lyotard, Mozart, Hopper, Lorca bei Gumbrecht, Steve Reich, Jackson Pollock, James Joyce bei Martin Seel. Der Übergang zum Reich des Spektakels wird jedoch vollzogen, wenn Gumbrecht den

Sport mit seiner «Euphorie der fokussierten Intensität» als Paradebeispiel einer ästhetischen Erfahrung von Präsenz darstellt (2005: 37) oder wenn Seel für das *künstlerische Rauschen* – eine Spielform der Präsenzerfahrung, bei der man aufgibt, die Phänomene zu bestimmen oder sich den Phänomenen gegenüber zu bestimmen – John Woos Actionfilm *Broken Arrow* (1996) sowie überhaupt die Sprache der Feuerwaffen und Explosivstoffe aufführt (2003: 247). Weitere Formen der Vermischung eröffnen sich, wenn als wesentliches Merkmal der ästhetischen Wahrnehmung die Nichtfunktionalität der Betrachtung hervorgehoben wird, womit faktisch alles ästhetisch oder nicht-ästhetisch behandelt werden kann. So könne man in den Himmel schauen, um zu erkunden, ob es regnen wird, oder um das Erscheinen des Himmels zu erkunden und so könne man bei einem Vortrag auf den Inhalt achten oder aber auf Sprachklang, Gestik und Mimik des Vortragenden (ebd., 63). Diese Ausdehnung des ästhetischen Erlebens ist völlig plausibel, führt in der Konsequenz aber zur Frage, ob auch die Fressorgie bei McDonald's zum Objekt ästhetischer Erfahrung aufsteigt, wenn sie denn aus Genussund nicht aus Ernährungsgründen erfolgt. Den Link zum Fleisch hatte schon Lyotard gesetzt, als er die Passion der Präsenz auch auf die Duftnote eines Aromas und den Geschmack eines Sekrets oder eines Fleisches bezog (1989: 241). Es gibt keine Gründe, hierbei die Froschschenkel gegenüber dem geschmacksverstärkten Hamburger zu privilegieren.

Die Flirts zwischen der Präsenzkultur und der Ästhetik des Spektakels haben ihre tiefere Basis in der gemeinsamen Suspension kognitiver Tätigkeit. Diese gemeinsame Basis erlaubt schließlich auch eine Aufwertung der Ästhetik des Spektakels im Windschatten der Präsenzkultur. Die in beiden Fällen favorisierte Gefühlsintensität gemahnt zugleich an den Kitsch, als dessen typisches Merkmal unter anderem – und natürlich von Anhängern der Sinnkultur[153] – die Verdrängung der spezifischen Distanz des Ästhetischen zugunsten eines Zustandsgefühls der Immersion benannt wird. Zwar ist die Sinn-Feindschaft der neuen Ästhetik des Sinnlichen ein Understatement, denn es geht letztendlich immer auch um das *Denken* einer neuen Körperlichkeit; gleichwohl

153 Ein Beispiel ist Ludwig Giesz' *Phänomenologie des Kitsches* von 1960.

bleibt es bei der Verschiebung von der auf Beherrschung ausgerichteten Deutung zu der auf Vermählung ausgerichteten Erfahrung des Augenblicks. Den philosophischen Hintergrund dieser Verschiebung bildet, bewusst oder unbewusst, die Einsicht in die Unvermeidbarkeit des Dissenses, was wiederum ein Verhalten zur Welt begünstigt, das nicht auf Deutung und Veränderung aus ist, sondern auf Akzeptanz. Die Ästhetik des Ereignens erscheint somit als logische Reaktion auf die Erfahrung des philosophischen Paradigmenwechsels. Sie ist weder die einzig mögliche Antwort noch die wirklich angemessene.

Kunst als Vernunftkritik

Die Ästhetik der Präsenz positioniert sich nicht nur diesseits der Hermeneutik, sondern auch diesseits des intellektuellen Abenteuers. Indem sie die Deutung der Phänomene zugunsten ihrer intensiven Erfahrung aussetzt, führt sie den Hedonismus der Spaßgesellschaft am Kognitiven vorbei. Sontag sah in der Freud'schen Deutung des Panzers den Wunsch des Interpreten, das Werk durch etwas anderes zu ersetzen.[154] Roland Barthes unterstrich in seinem Essay *Kritik und Wahrheit* fast zeitgleich zu Sontags Angriff auf die Interpretation, dass in der Deutung des Werks dieses außerhalb seiner Sprache durch die Sprache des Interpreten verdoppelt werde, was das Begehren des Rezipienten vom Objekt der Rezeption auf die eigene Redeweise verschiebe. Aus Sicht der Präsenzkultur ist dieser Narzissmus Kontrollwut, die es durch das Modell der Vermählung zu korrigieren gilt. Die von Sontag eingeklagte Erotisierung der Kunst richtet sich, pointiert gesagt, nicht nur gegen die Hybris des Intellekts, sondern – gewissermaßen als unterschwellige moralische Korrektur – gegen die Erotik selbst, wenn diese als Autoerotik auftritt.

154 Wiederum freudianisch gedeutet liegt in der von Sontag monierten Freud'schen Deutung des Panzers der Wunsch, dass Ester, die ältere der beiden Schwestern, die das intellektuelle Prinzip verkörpert, am Ende nicht stirbt, sondern die Liebe ihrer Schwester Anna, die für das Prinzip des Sensuellen steht, gewinnt.

Die beiden grundsätzlichen Reaktionen auf den Verlust der Großen Erzählungen ist die Erfindung einer neuen Erzählung – Globalisierung, Ökokrise und Kulturkampf liefern bereits gute Vorlagen – oder die Umarmung der Welt, wie sie ist, ohne Hoffnung und Bestreben, sie jemals verbessern zu können. Die Umarmung wiederum kann im Modus des Buddhismus oder des Hedonismus erfolgen. Letzterer schließt, wie Barthes Rede vom Begehren des Rezipienten nach einer eigenen Redeweise unterstreicht, den Spaß am Denken keineswegs aus, räumt ihm in der Erlebnisgesellschaft aber auch nicht eben eine zentrale Stellung ein. Aus politisch-moralischer Perspektive wäre es allerdings ratsam, den Kampf gegen die Kontrollwut des Geistes nicht durch den Verzicht auf Deutung zu führen, sondern durch deren Radikalisierung als unendlichen Prozess. Genau diese Haltung vertritt die theoretische Gegenposition zur Präsenzkultur, die Souveränitätsästhetik, die in der Kunst das Medium zur Auflösung der außerästhetisch herrschenden Vernunft sieht, also die Instanz einer ästhetisch bewirkten Vernunftkritik (Menke 1991: 10).

Für die Theoretiker der Souveränität ästhetischer Erfahrung resultiert die Unsicherheit des ästhetischen Verstehensprozesses aus der Abwesenheit der Kontextualisierungs- und Reduktionsverfahren, die in nicht-ästhetischen Diskursen helfen, Bedeutungsmöglichkeiten relativ schnell zu minimieren und Wahrheitsaussagen relativ sicher zu artikulieren. Dieser «automatische Verstehensvollzug» bzw. diese «automatische Signifikantenbildung» ist beim Kunstwerk – das sich außerhalb eines bestehenden Diskursrahmens als Ereignis setzt – prinzipiell verstellt. Die Schwierigkeit beginnt schon, wenn man nur festlegen will, welche Elemente des ästhetischen Objekts überhaupt hermeneutisch aufeinander zu beziehen und als Beiträge zu einem ihnen übergeordneten Sinn zu verstehen sind. Welche Aspekte des Materials bilden einen Signifikanten? Was macht man mit den überschüssigen Elementen, die für diesen spezifischen Signifikanten unbrauchbar sind? Die entstehende Einsicht in die Willkürlichkeit des hermeneutischen Unterfangens mag einen methodischen Wechsel nahelegen hin zur positivistischen Betrachtung der isolierten Elemente des Werks, was jedoch bald zu einer nicht minder ernüchternden

Einsicht führen wird: Man weiß nicht, wo die Beschreibung enden und welche Elemente sie umfassen soll; denn nur im Hinblick auf sinnhafte Verweisungszusammenhänge lässt sich sinnvollerweise sagen, was die grundlegenden Elemente eines Gebildes sind. So ist die Suche wieder auf die hermeneutischen Verweisungs- und Sinnzusammenhänge gerichtet, das Spiel beginnt von vorn und ist potentiell unendlich, da die verschiedenen Erkenntnisvollzüge nicht nur jeweils eine konkrete Weise der Bestimmung unterlaufen, sondern immer auch eine andere ins Recht setzen.

Die Erkenntnis von der Unabschließbarkeit des Erkenntnisprozesses wirkt in der Folge – das ist die moralisch-pragmatische Pointe der Souveränitätsästhetik – als regulatives Prinzip auch in nicht-ästhetischen Diskursen, denn auch diese sind ja semiotisch strukturiert. Hinter den in nicht-ästhetischen Diskursen üblichen automatischen Verstehensakten wird nun die gleiche Ambivalenz und Unabschließbarkeit der Bedeutungsbildung sichtbar, die am ästhetischen Phänomen erfahrbar war, die hier aber bisher verdeckt bzw. kompensiert wurde durch die Kontextualisierungsvorgaben des Diskursrahmens. In der ästhetischen Erfahrung der Unabschließbarkeit von Sinngebung, des Wechselspiels von Deutung und Gegendeutung, übe man jene verstehenstheoretischen Prämissen ein, die in nicht-ästhetischen Kontexten das dort stattfindende Verstehen mit wahrheitsskeptischen Ansprüchen konfrontiert. Dass eine solcherart ästhetisch vermittelte Vernunftkritik unabdingbar ist in einer multikulturellen Gesellschaft mit konfligierenden Kulturformen und Wertesystemen, ist leicht einzusehen. Dass sie im Modell der Präsenzkultur nicht zu haben ist, suggeriert Christoph Menke, wenn er die Einsicht in das Zaudern der ästhetischen Signifikation positiv abhebt von der «unvermittelten Rehabilitierung der krud materialen Bestimmungen ästhetischer Objekte» in Lyotards affirmativer Ästhetik, die darauf ziele, die Grenze des Kunstwerks gegenüber bloßer, bedeutungsloser Materialität aufzulösen (1991: 65).[155]

155 Der andere Gegner der Souveränitätsästhetik ist der deskriptiv verfahrene Strukturalismus, der eine klare Rekonstruktion der Signifikantenrelationen und damit eine eindeutige Interpretation des Textes verspricht (Menke 1991: 65).

Es ließe sich einwenden, dass die Präsenzkultur mit ihrem Umarmungsmodell eine angemessenere Strategie für die multikulturelle Gesellschaft anbietet, und die Besprechung von *Listening Post* in Kapitel 4 legte diese Ansicht am Ende nahe mit der Utopie einer Verständigung jenseits all der bestehenden unterschiedlichen Standpunkte. Allerdings wurde auch betont, dass dieser ‹Melting Pot› der unentzifferbaren Geräusche die Wahrnehmung der verschiedenen Standpunkte nicht ersetzt, sondern auf eine neue Stufe hebt. Das Bewusstsein der Differenzen muss wach gehalten werden, was nur geschehen kann, wenn die verschiedenen Sichtweisen zu Wort kommen und sich gegenseitig relativieren. Das Umarmungsmodell der Präsenzkultur jedoch wünscht sich die Befriedung der unterschiedlichen Standpunkte unter Umgehung ihrer Kenntnisnahme. Es demontiert Bedeutung nicht von innen durch die Therapierung von Deutung durch neue Deutung, sondern vermeidet die Berührung mit ihr. Diese Einstellung klingt an in Gumbrechts Kommentar zu Derridas Dekonstruktion. In seinem Essay *Flache Diskurse*, dessen englische Fassung (A Farewell to Interpretation) sich schon im Titel Sontags Vorstoß gegen das Deutungsdogma anschließt, begrüßt Gumbrecht 1988 die Dekonstruktion von Wahrheitsbehauptungen, ideologischen Sicherheiten und den damit verbundenen Kontrollphantasmen, die Derridas Kritik des Logozentrismus vornimmt. Allerdings bemängelt er, dass Derridas Sensibilität für die äußeren Aspekte der Sprache und sein hermeneutischer Skeptizismus bezüglich der bedeutungstragenden Zeichen nicht zu einem größeren Augenmerk für die *Materialität* der Zeichen und die Bedeutung des Körpers im Prozess der Sinnproduktion führe. Während die Dekonstruktion dem Paradigma der Interpretation verpflichtet bleibt, will Gumbrecht sich von diesem verabschieden und ganz die physische Seite der Zeichen akzentuieren. Die Präsenzkultur leistet damit allerdings nicht wirklich das, was ihr innerer Antrieb ist: eine Kritik der Hybris des Intellekts und eine Subversion der Kontrollwut des Geistes zu sein bzw., wie Gumbrecht am Ende seines Essays schreibt, vor Diskursen zu schützen, die vom Geist der Gewissheit und des transzendentalen Subjekts geprägt sind. Es muss sogar befürchtet werden, dass die Vermeidung der Tuchfühlung mit Wahrheitsbehauptungen und der unausgesetzten herme-

neutischen Arbeit an ihrer Subvertierung im Ernstfall dazu führt, dass gerade das Modell der Präsenzkultur keine Umarmung des anderen begünstigt, sondern das selbstsichere Beharren auf der Richtigkeit der eigenen Werte und Weltdeutungsmuster fördert.[156]

Lyotard spricht im Hinblick auf den verlorenen Fortschrittsglauben von Traurigkeit und Melancholie, die die einst so arroganten Vertreter des Projekts Moderne befallen habe (1985: 83 f.). Vor diesem Hintergrund vermittelt die Präsenzkultur der Umarmung den Eindruck eines rekonvaleszenten Depressiven, der sich der Blume am Wegesrand erfreut, oder des geheilten Atheisten, der in den Schoß des Glaubens zurückgefunden hat. Es ist eine neue Fröhlichkeit des Daseins, befreit von der Bürde, die Welt retten zu müssen; eine kleinmütige Freude, wie Nietzsche sagen würde, die gern die Tötung Gottes ungeschehen machte. Und vielleicht ist die gepredigte Affirmation am Ende nichts anderes als der Nihilismus des letzten Menschen, gegen den Nietzsche einst den Übermenschen entwarf. Gumbrecht apostrophiert die «Kontaktintensität», wie er die größere Nähe zu den Dingen der Welt auch nennt, als *Erlösung* von der permanenten Verpflichtung zu Bewegung und Veränderung «im Sinne der nie endenden ‹historischen› Veränderungen, die uns auf allen diversen Ebenen des Daseins aufoktroyiert werden, als auch im Sinne jener selbstauferlegten Pflicht, aufgrund deren wir uns ständig selbst ‹übertreffen› und ummodeln wollen» (2004: 160). Diese Verbindung von Kontaktintensität und ‹Pflichtmüdigkeit› erlaubt vielleicht zu verstehen, warum Nietzsche in der *Geburt der Tragödie* den Verzückungen des dionysischen Zustands ein «*lethargisches* Element» nachsagte und zugleich einen Link zwischen dem ekstatischen Moment des dionysischen *Orgiasmus* sowie der Sehnsucht ins Nichts des indischen Buddhismus sah.[157]

Es ist gewiss nicht zu befürchten, dass die Werbung aktueller Ästhetiken für die Präsenz diesseits der Hermeneutik zur völligen Austreibung des Geistes aus aller ästhetischen Erfahrung führt. Dies läge nicht einmal in der erklärten Absicht der Theoretiker dieses Modells, die, wie Gumbrecht, mitunter ein friedliches Neben- oder Nacheinander des Sinn- und Präsenzmodells beschwören und damit auch eine Aufhebung des Dualismus von Sinn und Sinnen bzw. Körper und Geist, zu dessen Fortleben sie indes selbst terminologisch und deskriptiv nicht wenig beitragen.[158] Gleichwohl bleibt die Frage, ob und wie eine solche Koexistenz möglich ist. Wenn Gumbrecht hofft, dass «wir einen Augenblick innezuhalten versuchen, ehe wir Sinn zuschreiben», und dass wir «uns dann von einem Oszillieren ergreifen lassen, bei dem Sinneffekte von Präsenzeffekten durchdrungen werden» (2004: 147), setzt er auf das ästhetische Konzept der Unmittelbarkeit, das die Möglichkeit eines quasi gedankenlosen Zugangs zu den Dingen der Welt unterstellt. Diese Möglichkeit wird von verschiedenen Theorien bestritten, in schärfster Form wohl vom Radikalen Konstruktivismus, der alle Wahrnehmung als Ergebnis einer subjektiven Konstruktion begreift, die auf den Konzepten des selbstreferentiellen kognitiven Systems des Wahrnehmenden beruht. Andere Wahrnehmungstheoretiker, wie etwa Seel, attestieren hingegen die Möglichkeit einer vorbegrifflichen Aufmerksamkeit für die phänomenale Präsenz eines Phänomens. In Seels Dreistufenmodell des Erscheinens (2003: 145–172) steht das *bloße* Erscheinen für das Innewerden einer Gegenwart ohne Imagination und Reflexion (der rote Lederball auf dem grünen Rasen im Garten wird als solcher wahrgenommen). Im *atmosphärischen* Erscheinen nimmt die wahrgenommene Situation existentielle Bedeutsamkeit an, wird etwas *in* ihr verspürbar (der Ball erinnert an das Lärmen der Kinder). Das *artistische* Erscheinen schließlich ist, als ein geschaffenes, artikulierendes Erscheinen, auf Verstehen und Deutung angewiesen (der Ball im Gar-

156 Vgl. in diesem Sinn die Kritik Carsten Strathausens an Gumbrechts radikaler Verteidigung westlicher Werte und an seiner undifferenzierten Abwehr der kritischen Position Europas gegenüber den Irak-Kriegsplänen der USA als irrationaler Antiamerikanismus (2006).

157 Vgl. Abschnitt 7 und 21.

158 Dass die Thematisierung des Körpers und der *Materialität* der Zeichen den Descartes'schen Dualismus fortführt, vermutet Gumbrecht schon in seinem Essay *Flache Diskurse* 1988. In seinem Buch zur Präsenzkultur deklariert er die zehn aufgeführten Gegensätze zwischen Präsenz- und Sinnkultur dann als «binäre Typologie» (2004: 100–106).

ten als Installation). Kunstwerke sind für Seel Objekte, die nicht einfach erscheinen, sondern ihr Erscheinen darbieten und dem Betrachter aufgeben, die Konstruktion dieses Erscheinens zu erkunden und zu verstehen: Sie sind auf Interpretation angelegte Objekte (ebd., 158). Allerdings kann auch die artistische Erscheinung in der Dimension des bloßen und atmosphärischen Erscheinens wahrgenommen werden, wie Seel in seiner Diskussion von Barnett Newmans abstrakter Farbkomposition *Who's afraid of Red, Yellow and Blue IV* (1969/70) illustriert (ebd.: 35 ff., 188 ff.). So werde man zunächst die Farbflächen als solche in ihrer unterschiedlichen Intensität wahrnehmen (die rote Fläche rechts, die gelbe links, dazwischen den blauen Streifen) sowie als machtvollen Akzent des umgebenden Raums, bevor man im Modus des artistischen Erscheinens die Farbkomposition als Bild im Dialog mit anderen künstlerischen Bildern versteht. Aus dieser Perspektive werde die Interaktion der Farben schließlich als Destruktion eines kompositorischen und kulturellen Ordnungssinns erfahrbar, als Revolte gegen eine dekorative, ausbalancierte Malerei, als Dramatisierung malerischer und menschlicher Möglichkeiten.

Obgleich Seels Erscheinungstypologie die Unterstellung einer vorbegrifflichen Wahrnehmung theoretisch unterstützt, erhebt es auch einen wesentlichen Einspruch gegen das Modell der Präsenzkultur. Dieser Einspruch richtet sich konkret, wenn auch unausgesprochen gegen Lyotard, der gerade an Newmans Bildern seine Ansicht einer Ästhetik der Intensität – die sich auf die Materialität der Zeichen orientiert, ohne nach deren Sinn zu fragen – entwickelt, während Seel zeigt, dass Newmans abstrakte Farbkomposition als gezielt geschaffene Erscheinung im Kontext des Kunstdiskurses durchaus sinnvoll interpretiert werden kann. Der Einspruch richtet sich gegen die Vermischung der Kategorien wie etwa in Gumbrechts Auflistung konkreter «Momente der Intensität», die die Bewunderung, den der schöne Körper einer jungen Frau in der Universitätsbibliothek erregt, ebenso beinhaltet wie die Freude über den Touchdown-Pass der Football-Lieblingsmannschaft und die Niedergeschlagenheit, die ein Gedicht von Federico García Lorca vermittelt (Gumbrecht 2004: 118). Der Unterschied zwischen einem Frauenkörper und einem Gedicht ist natürlich

auch ohne Seels Hilfe einsichtig; seine Erscheinungstypologie macht jedoch deutlich, warum dem Präsenzmodell im Bereich der Kunst andere Grenzen gesetzt sind als im Bereich nicht-artistischer Erscheinungen. Das Gedicht erwartet, ebenso wie Newmans Farbkomposition, vom Wahrnehmenden schließlich Deutung; und man darf unterstellen, dass es seine emotionale Wirkung für Gumbrecht gerade deswegen entfaltet, weil er es als sinnvollen Text wahrnimmt und nicht allein als visuelles oder akustisches Objekt. Der junge Frauenkörper hingegen wird auch von den Anhängern der Sinnkultur in seiner reinen Präsenz wahrgenommen; es sei denn, er erscheint in einem Film, möglicherweise gar zusammen mit einem Panzer. Während das bloße und atmosphärische Erscheinen sich im Modell der Präsenzkultur vollzieht, verlangt das artistische vom Rezipienten den Wechsel ins Lager der Sinnkultur.

Wenn Gumbrecht schließlich einräumt, dass es langfristig gesehen unmöglich sein mag, darauf zu verzichten, einer ästhetischen Erscheinung Sinn zuzuschreiben (2004: 147), entsteht der Eindruck, es handle sich bei der Opposition von Präsenz- und Sinnkultur nur um eine Frage des Timings. Gumbrecht verstärkt den Eindruck eines Scheinkonflikts, nun von der anderen Seite her, wenn er einen Hauptvertreter der Sinnkultur als Kronzeugen für die Präsenzkultur zitiert: Hans-Georg Gadamer, der am Ende seines Lebens die nicht-hermeneutische Dimension des literarischen Textes betont habe, die sich zum Beispiel im Gedicht als «Singen» und «Vollzugswahrheit» äußert (ebd., 84). Die konzedierte gemeinsame Schnittmenge von Sinn- und Präsenzkultur sollte jedoch nicht die prinzipiell unterschiedliche Stoßrichtung verdecken. So war für Gadamer die ästhetische Erkenntnis zwar geprägt durch sinnliche Dimensionen, und so bezeichnete er die *Faktizität*, das Ereignis des Werks, zwar als «unüberwindlichen Widerstand gegen alle sich überlegen glaubende Sinnerwartung» (1977: 45); gleichwohl blieb die Begegnung mit dem Kunstwerk für ihn auf die Erzeugung eines gültigen Sinnganzen ausgerichtet. Der Zielpunkt der Präsenzkultur scheint in der entgegengesetzten Richtung zu liegen: Die Begegnung mit ästhetischen Erscheinungen lässt sich zwar nicht von Sinnzuschreibungen frei halten, strebt dies jedoch idealtypisch an. Die hier angesprochenen

Theorien der Präsenzkultur, Ereignisästhetik, Performativität sind freilich zu verschieden, um pauschal zu behaupten, sie alle richten sich prinzipiell gegen Interpretation und nicht nur gegen deren verfrühten Einsatz. Allerdings kommt es im vorliegenden Kontext gar nicht darauf an, dieser Frage im Einzelnen nachzugehen. Es ist auch nicht zu klären, inwiefern diese Theorien das Oszillieren von Sinn- und Präsenzeffekten, das Gumbrecht anspricht (2004: 147), konzipieren, also das alte Oppositionsmodell von Körper und Geist auflösen statt es nur neu zu gewichten. Im vorliegenden Zusammenhang stellt sich die Frage, wie sich die Modelle der Sinn- und Präsenzkultur zueinander verhalten, vor allem praktisch im Hinblick auf bestimmte Genres und Rezipientengruppen der kulturellen Kommunikation.

Ein geeignetes Medium der Präsenzkultur scheint die interaktive Kunst zu sein, die ihr Publikum zu direkter physischer Beteiligung auffordert und unverwechselbare Momente intensiver Immersion schafft, bei denen der Energiestrom des Werks am Geist vorbei ganz auf den Körper, auf die Sinne des Rezipienten geleitet wird. Interaktive Kunst bietet, mehr oder weniger, dem Publikum an, in einer besonderen Gegenwart zu sein, deren Erfahrung, mehr oder weniger, zu einer besonderen Erfahrung seiner selbst führt. Diese Erfahrung kann, wie *Deep Wall* zeigte, darin liegen, dass man vor dem Bildschirm – aufgefordert zu einer besonderen Bewegung und inspiriert durch die festgehaltene Bewegung der Vorgänger – sich plötzlich zum Tanz ermutigt, ganz gleich, wie viele andere Menschen dabeistehen und zusehen. Man wird in diesem Moment die Erfahrung von Authentizität und Intensität machen, die, als Entgrenzungserfahrung innerhalb einer ästhetischen Situation, möglicherweise auf den Alltag übertragbar ist. Im besten Fall schreibt sich diese Erfahrung in das (körperliche) Gedächtnis des Interakteurs ein mit Konsequenzen auch für nicht-ästhetische Situationen.

So gewinnt interaktive Kunst eine wichtige Bedeutung diesseits aller Hermeneutik und spielt eine entscheidende Rolle jenseits des Spektakels und bloßer Zerstreuung. Auch in dieser Erwartung äußert sich eine gesellschaftliche Funktionalisierung der ästhetischen Erfahrung, mit der utopischen Vision eines entfesselten Odysseus, der nicht nur zuhört oder zuschaut, sondern zu tanzen beginnt.[159] Natürlich ist dieses Resultat nicht auszuschließen und möglicherweise nicht seltener anzutreffen als die Übertragung der diskurssubversiven Logik vom Moment ästhetischer Erfahrung auf nicht-ästhetische Kontexte, wie es das Modell der Souveränitätsästhetik projiziert. Gleichwohl überschätzt die Hoffnung auf den tanzenden Odysseus grundsätzlich die Intensität und Wirkungsaussicht der Erfahrung interaktiver Kunst. Diese Erfahrung kann, als körperliche Aktion, zum einen gänzlich ausgeschlagen werden, wenn die interaktive Installation nur aus der Distanz betrachtet und bedacht wird. Sie kann andererseits auch fern aller Entgrenzungserfahrung stattfinden – das Heben der Hand oder das simple Durchlaufen vor dem Bildschirm von *Deep Walls* – und eher die Routine des Alltags auf den Moment der ästhetischen Erfahrung übertragen. Schließlich kann das körperliche Engagement die ohnehin bestehende mentale Beschaffenheit des Interakteurs bestätigen, besonders im Fall der vor allem körperlich aktiven Vertreter des Unterhaltungsmilieus, wie sie Gerhard Schulze in seiner Soziologie der Erlebnisgesellschaft beschreibt (1992: 322–331).

Lust der Interpretation

Die allgemeine theoretische Diskussion und die spezielle Behandlung der Beispiele in diesem Buch werden deutlich gemacht haben, dass der Verfasser sich einem Ansatz verpflichtet fühlt, der auf Interpretation als wesentlichen Bestandteil der ästhetischen Erfahrung nicht verzichtet. Dies schließt, wie die Diskussion auch gezeigt haben sollte, die Aufmerksamkeit für die körperliche Interaktion nicht aus. Endpunkt der Betrachtung ist jedoch jeweils die intellektuelle Deutung des Erfahrenen. Um es im Kontext der Theoriegeschichte zu formulieren: Inter-

159 Mit dieser Formulierung sei die Konfrontation von Tanzen und Reden bzw. Zuhören (oder auch Zuschauen) bei Lyotard und Gumbrecht für das Verständnis des Mythos von Odysseus und den Sirenen (vgl. die Bemerkung in Kap. 1) fruchtbar gemacht.

aktive Kunst wird nicht im Zeichen der Ablösung des *linguistic turn* (der Kultur als Text beschreibt) durch den *performative turn* (der Kultur als Performance erfasst) verstanden, vielmehr geht es darum, Performance *als* Text zu lesen. Es sei betont, dass das Plädoyer *für* Interpretation keineswegs jenem Appell nach Ersetzung der «cognitio sensitiva» durch die «cognitio intellectualis» beitritt, den Jost Hermand erhebt, wenn er gegen den «konformistischen Nonkonformismus» moderner Ästhetiken eine «‹operative› Ästhetik» à la Peter Weiss' *Ästhetik des Widerstands* fordert (2004: 144, 26). Hermand ist nur ein Beispiel für den Versuch, die Kultur des Spektakels durch engagierte Kunst zu korrigieren. Ein weniger dogmatisches mit recht interessanten Hypothesen ist Carol Beckers Buch *Surpassing the Spectacle* (2002), das für die USA Verbindungen herstellt zwischen dem Antiintellektualismus konservativer Kunst und Kunstkritik, fundamentalistischen Wertepositionen sowie der Entscheidung der Wähler für den Down-to-earth-Typus George W. Bush gegen den zu smarten Al Gore (2002: 2 ff.). Der Forderung nach einer gesellschaftlich engagierten Kunst begegnet man in starkem Maße auch im Diskurs der digitalen Medien, wo systemkritische Akademiker mit Begriffen wie Hacking, Culture Jamming, Cyberactivism und Tactical Media hoffnungsvoll eine neue Ära politischer Kunst und das Ende des Endes der Geschichte ausrufen.[160]

Die theoretische Unterstützung und praktische Erzeugung von Kunst, die sich der Zerstreuungsästhetik der Kulturindustrie und dem Affirmationsmodell der Präsenzkultur versperrt, ist natürlich sehr sympathisch angesichts jener Künstler, die mit weniger konfrontativen

160 Vgl. dazu die erwähnten Schriften des *Critical Art Ensembles* (Anm. 78) sowie stellvertretend die Untersuchungen von Graham Meikle (*Future Active. Media Activism and the Internet*; 2002), Rita Raley (*Tactical Media*; 2008) sowie den Artikel *Tactical media and the end of the end of history (art & activism)* von Thomson Gale (in *Afterimage* 34/1–2; 2006). Symptomatisch für die Politisierung der Kunst ist das Verständnis und Lob der Handlungsanweisung als Radikalisierung des kritischen Impulses: «Wenn man Kunst danach beurteilen kann, ob und inwiefern sie uns dazu bringt, unserer Stellung in der Welt zu überdenken, was lässt sich dann über eine Arbeit sagen, die uns nicht nur zum Nachdenken, sondern auch zum Handeln ermutigt?» (Blais/Ippolito 2001: 39)

oder zumindest *politisch* harmlosen Werken aussichtsreichere Plätze im kommerziellen Verwertungszusammenhang der Kunst belegen. Die institutionelle Anbindung und damit finanzielle Absicherung der Befürworter politisch orientierter Kunst ist in diesem Zusammenhang gewiss ein wichtiger Faktor. Zu diskutieren bleibt die eilfertige Aufwertung von politischem Aktivismus zu Kunst. Werden Sozialstudien, Enthüllungsreportagen und Protestaktionen schon dadurch zu Kunst, dass sie die Effekte, Suchfunktionen oder Kommunikationsmöglichkeiten der digitalen Medien nutzen? Natürlich kann man die Frage, was Kunst konstituiert, auf vielerlei Weise beantworten, und aus Sicht einer politisch engagierten Ästhetik, wie sie zum Beispiel Georg Lukács oder Jean-Paul Sartre vertraten, erscheint die inhaltliche Ausrichtung einer Aktion wichtiger für ihren Kunststatus als die formale Gestaltung. Für Lukács' und Sartres Gegenspieler Adorno indes ist bekanntlich gerade die Form der Ort des gesellschaftlichen Gehalts (1970: 342). Adorno erläutert seine Haltung am Beispiel Kafkas, dessen Werk den Monopolkapitalismus zwar nicht beim Namen nenne, durch die archaische Sprache und aberwitzige Handlung aber die Verdinglichung und Entfremdung der Gesellschaft nachahmt und somit *erfahrbar* macht, wovon realistisch gehaltene Romane über korrupte Industrietrusts nur reden. Adorno verbirgt nicht seine Geringschätzung für die gute Gesinnung der «stoffgläubigen Sozialästhetik»: «Sozial stumm sind Produkte, die ihr Soll erfüllen, indem sie das Gesellschaftliche, von dem sie handeln, tel quel wieder von sich geben und solchen Stoffwechsel mit der zweiten Natur als Abspiegelung sich zum höheren Ruhm anrechnen» (ebd.: 342 f.).[161]

Adornos Forderung nach einer gesellschaftlich kritischen Kunst – das vergessen viele Fürsprecher des *Artivism* in ihrer Berufung auf Adornos Kritik der Kulturindustrie – schließt die Forderung nach

161 Adorno setzt sich in den zitierten Passagen mit dem Naturalismus im letzten Drittel des 19. Jahrhunderts auseinander. Für eine Kritik der politisch engagierten Literatur Jean-Paul Sartres vgl. Adornos Essay *Engagement* von 1962. Ich behandle die Frage von Engagement und Formalismus ausführlich am Beispiel der im Kapitel 4 erwähnten Mapping-Kunst in Simanowski 2009.

künstlerischer Gestaltung unabdingbar ein. Dabei geht es nicht um audiovisuelle Illustration und Ausschmückung von Ideen – dies entspräche der in Kapitel 1 erwähnten «Oberflächenästhetisierung» (Welsch 1996: 21) –, sondern um jene Komplexität und Unsicherheit der Deutung, die von Welsch «Tiefenästhetisierung» genannt (ebd.) und von der Souveränitätsästhetik als ästhetisch gewonnene Vernunftkritik beschrieben wird. Der politische Mehrwert der ästhetischen Erfahrung wird verschiedentlich hervorgehoben. Die Alterität von Bedeutungszuweisungen und die gegenseitige Irritation von Sinnangeboten, die Kunst vermittle, so heißt es, spiegeln die Probleme einer multikulturellen Gesellschaft und praktizieren die Einübung von Polyperspektivität und Toleranz für alternative Wahrheitsbehauptungen und Identitätsentwürfe.[162] In welchem Maß diese Einübung speziell durch die ästhetische Erfahrung erfolgt, kann hier nicht erörtert werden. Festzuhalten bleibt, dass die Souveränitätsästhetiker ihre Hypothesen nicht empirisch absichern und dass ihre Spekulationen den Wunsch erkennen lassen, die ästhetische Erfahrung als Mittel der Erkenntniskritik zu funktionalisieren. Damit tritt die Souveränitätsästhetik sowohl gegen die Präsenzkultur als auch gegen die verschiedenen Spielformen der engagierten Kunst an, die entweder das Erkenntnisproblem zu vermeiden oder zu lösen suchen. Während die Utopie der Präsenzkultur im Einssein mit der Welt liegt und die Utopie der engagierten Kunst in der Antwort auf die Fragen des gesellschaftlichen Seins, liegt die Utopie der Souveränitätsästhetik in der Verhinderung eines hermeneutischen und epistemologischen Happyends. Diese Utopie der Happyendlosigkeit ist keine negative Utopie, denn die Sache (der Deutungs- und Erkenntnisprozess) geht nicht schlecht aus, sondern kommt nur einfach nicht ans Ende, also auch nicht dahin, von wo aus neue Gewissheiten und universelle Werte ausgerufen werden könnten. Wichtige Voraussetzung dieser Utopie ist die Ausweitung des Hedonismusmodells der

162 Menke selbst verweist darauf in seinem Essay *Unbequeme Kunst der Freiheit. Chancen und Risiken einer Ästhetik jenseits von Gut und Böse* in der Frankfurter Rundschau vom 5. Mai 1992; vgl. außerdem Grabes (2004: 131 f.) und Seubold (2005: 293 f.).

Erlebnisgesellschaft auf das Denken. Was das bedeutet, wird nach der Rückkoppelung der Interpretationsfrage an das Phänomen der interaktiven Kunst erklärt.

Es wurde in Kapitel 1 notiert, dass man eine interaktive Installation nicht nur durch die ausschließliche Erkundung ihres Sinns verfehlen kann, sondern ebenso durch den Ausschluss dieser Erkundung. Dieser Ausschluss hieße im Fall von *Deep Wall*, die Symbolik der Installation (Schatten, Speichern, Löschen) zu ignorieren und das Werk lediglich als Anlass einer körperlichen Erfahrung wahrzunehmen. Gerade dies geschieht nicht selten, wenn es um interaktive Kunst geht: die absolute Verschiebung der Interaktion von der kognitiven auf die körperliche Ebene. Nun ließe sich argumentieren – zum Beispiel mit Fischer-Lichtes Verständnis der Performance nicht als Sinnbild des menschlichen Lebens, sondern als das menschliche Leben selbst und als «Wiederverzauberung der Welt, die sich in dieser Verknüpfung von Kunst und Leben vollzieht» (2004: 360) –, dass die Entgrenzungserfahrung, die vor dem Bildschirm von *Deep Walls* gemacht wurde, den Mangel an Interpretation ausgleicht und der Begegnung mit dem Werk immer noch eine wesentliche Bedeutung für das Publikum gibt. Die Gleichung mit der für den Alltag wichtigen Entgrenzungserfahrung geht allerdings nicht mehr auf, wenn, was häufiger passiert, vor dem Bildschirm nur die körperlichen Aktionen des Alltags wiederholt werden (die erhobene Hand statt der ausgelassene Tanz). Das Publikum könnte zwar auch dann eine besondere Gegenwart erleben, nämlich die bittere Einsicht ins eigene Gehemmtsein, wird sich aber eher damit herausreden, durch die Erkundung des Mechanismus der Installation seinen Teil getan zu haben. In anderen Fällen bedarf es dieser Ausrede nicht einmal, wenn nur einfachste Körperaktionen abgefordert werden.

Die Reduktion der Begegnung mit dem interaktiven Werk auf den Funktionstest ist gewissermaßen im Prinzip interaktiver Kunst angelegt; denn weil diese Kunst das Publikum zum Mitmachen auffordert, vermittelt sie das Gefühl, sich durchs Mitmachen schon aufs Werk eingelassen zu haben. Die Erkundung des Werks wird dann auf die Erkundung der Grammatik der Interaktion reduziert: Was soll oder

kann man mit dem angebotenen Mechanismus machen? Dem Aspekt: *dass* etwas passiert, tritt nun zwar die Frage: *wie* es passiert, zur Seite, die entscheidende Frage aber – *was* passiert? – wird nicht gestellt. Die Frage nach der Bedeutung des Mechanismus und der eingesetzten Symbole, die Deutung der Erfahrung, die man in der Interaktion mit dem Werk macht, unterbleibt in diesen Fällen und gibt dem Irrtum Raum, man habe das Werk verstanden, wenn man seine Funktionsweise begriffen hat. So überlagert und verdrängt körperliche Interaktivität die kognitive, wird die Erfahrung der Kunst beschränkt auf die Oberfläche des eigenen Involviertseins. Worin die Unterschiede in der Erfahrung interaktiver Kunst liegen, sei an einem Beispiel konkretisiert.

Bill Seamans Video-Sound-Installation *Exchange Fields* ist ein Auftragswerk der Medienkunst-Ausstellung *ruhr.vision* in Dortmund im Jahr 2000 (Abb. 23).[163] Das Interface dieser Installation besteht aus 13 Holzobjekten, verteilt im Ausstellungsraum vor einer dreiteiligen Videoleinwand, die fast die einzige Lichtquelle darstellt. Jedes Objekt ist gestaltet und gekennzeichnet in Bezug auf einen bestimmten Körperteil. Stellt der Interakteur sein Bein in die ‹Bein-Box›, ruft er auf der Leinwand eine Tanzsequenz auf, die das Bein thematisiert; legt der Interakteur die Hand in die ‹Hand-Box›, erscheint eine Tanzsequenz zur Hand. Ebenso verhält es sich mit Kopf, Arm, Rumpf und Fuß. Bein und Hand, Kopf und Fuß auf der Leinwand gehören Regina van Berkel, die die Tanzsequenzen choreographiert und ausgeführt hat. Die Installation kann vier überlappende Tanzsequenzen gleichzeitig aufrufen, reagiert also auf die Interaktion mit vier der Holzobjekte, die Seaman *furniture/sculpture* nennt, die man aber ebenso als Body-Exchange-Field bezeichnen könnte. Die zentrale Frage der Installation lautet für Sea-

163 Für Beschreibung und Fotos von *Exchange Fields* siehe: http://digitalmedia.risd.edu/billseaman/workSpcExchange01.php, der benutzte Text ist zu finden unter: http://digitalmedia.risd.edu/billseaman/textsExchangeEmbody.php. Ich beziehe mich in meiner Besprechung auf die Soloausstellung von *Exchange Fields* im Februar und März 2004 in der David Winton Bell Gallery in Providence, Rhode Island (USA).

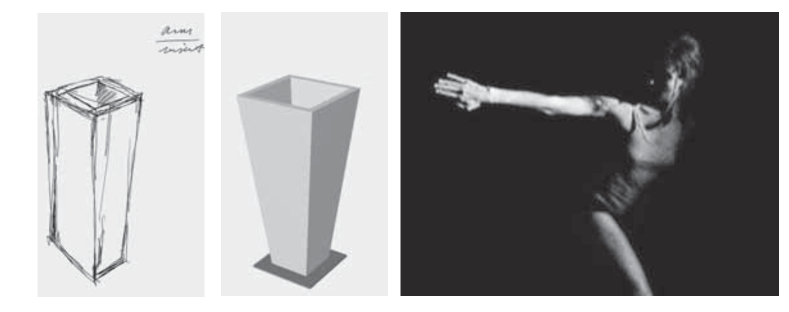


Abb. 23. Bill Seaman: Exchange Fields *(2000) – Skizze, Zeichnung und Video für den Arm*

man: «How might an embodied experience of interface be layered into the content of an interactive media/dance comprised of video, text, a sculptural installation and music?»[164] Die üblichen drei Möglichkeiten der Reaktion sind Faszination, Tricks und Deutung.

Eine Reaktion, die mit Seel als ästhetische Wahrnehmung des atmosphärischen Erscheinens zu bezeichnen wäre, besteht in der Faszination durch dieses Gesamtkunstwerk der cleveren Raumgestaltung, ungewohnten Interaktionen, bezaubernden Tanzszenen und des meditativen Sprechgesangs Seamans mit seinen lyrischen Reflexionen zur Mensch-Maschine-Beziehung. Andere werden sich wenig beeindruckt zeigen von diesem Ensemble der Sinnesreize. Der raunende Text – «thought becomes force, the circulatory fold of abstract physics / energy circulates becoming our exchange fields ...» – wird sie an die metareflexiven Selbstverständigungstexte erinnern, die in den 1990er Jahren (vor allem in der digitalen Literatur) in einem Stilmix aus Bedienungsanleitung, Theorieabhandlung und Poesiewillen dem Publikum die neue Technologie erklärten, mit einer manieristisch verdunkelnden und zugleich aufdringlich dozierenden Sprache, die doch kaum die Banalität der Mitteilung und den Mangel an poetischen Bildern verdecken konnte. Das seltsame Interface wird sie hingegen nur dazu reizen, das System auszutricksen, indem sie die Hand in die

164 http://digitalmedia.risd.edu/billseaman/textsExchangeEmbody.php

Fußbox stecken und die Brust auf die Rumpfstelle legen. Diese Form der Reaktion findet ihren Fürsprecher in Tilman Baumgärtel, einem wichtigen Pionier unter den deutschen Kritikern digitaler Kunst, der in seinem Report zur *vision.ruhr*-Ausstellung in Seamans Werk eine Manipulation des Publikums sieht, weil es verschiedene Körperteile in genau dafür vorgesehene Formen pressen müsse, um eine Ballerina auf der Leinwand vor sich zu animieren. Baumgärtel berichtet, dass bösartige Besucher diese Art von Installation gern so lange traktieren, bis sie sie zum Absturz gebracht haben, und nennt es «die Rache von Kunstfreunden, die sich von solchen Arbeiten zur interaktiven Laborratte degradiert sehen» (2000). Diese «Rache» ist nicht mehr als der gewöhnliche Aufstand pfiffiger Mittelstufenschüler: Nachdem sie verstanden haben, wie etwas funktioniert, weisen sie nach, dass es nicht richtig funktioniert. Der Aufstand kommt kaum unerwartet, ist aber trotzdem kleinlich und unfair; denn der unausgesprochene Pakt zwischen Künstler und Publikum eines interaktiven Werks besteht darin, sich auf die präsentierte Versuchsanordnung einzulassen. Der Aufstand ist zugleich unklug; denn er verführt die sogenannten «Kunstfreunde» – und in diesem Fall offenbar selbst den Kunstkritiker – nicht wirklich, wie Baumgärtel meint, zu einem kreativeren Umgang mit dem Werk als von dessen Schöpfer vorgesehen, sondern nur dazu, die eigentlich interessanten Aspekte des Werks zu übersehen.

Der geduldigere Besucher, der sich weder von der atmosphärischen Erscheinung des Werks überrumpeln lässt noch kindisch gegen die angetragene Rolle der «Laborratte» aufbegehrt, wird fragen, warum diese Installation das Publikum zu einer solchen Aktionslosigkeit verurteilt. Die Analyse wird festhalten, dass der Interakteur den eigenen Körperteil im realen Raum immobilisieren muss, um den eines anderen Menschen auf der Leinwand hervorzurufen (der verschwindet, sobald man den eigenen Körper wieder bewegt). Der Deutungsversuch wird die Tatsache, dass man einige Sekunden warten muss, bevor der eigene Körperteil sein Alter Ego auf der Leinwand aufruft, nicht als Mangel des Systems registrieren, sondern als Bestärkung der Grunderfahrung des Werks: die Immobilisierung des eigenen Körpers im Tausch für einen Ersatzkörper. Ein Merkmal des symbolischen Tauschs mag für viele

sein, den eigenen, unperfekten (übergewichtigen, formlosen, erschöpften) Körper gegen das Abbild eines perfekten zu tauschen, dessen ästhetische Erscheinung durch die raffinierte Beleuchtung, die dramatische Kameraführung und die erotische Bewegung noch unterstrichen wird. Der leibliche Körper wird ersetzt durch den idealen; der andere Körper tritt an die Stelle des eigenen, das Ich projiziert sich in idealisierter Form auf die Leinwand. Der geduldige Interpret wird freilich auch wissen, dass die Leinwand nur Stellvertreter der Leinwände und Bildschirme ist, die einen täglich dem Image des perfekten Körpers aussetzen. Diese Bilder informieren das eigene Körperkonzept, ‹überschreiben› die ursprünglichen, natürlichen, toleranteren Konzepte, ‹immobilisieren› sie gewissermaßen. Was täglich mehr oder weniger unbewusst Erfahrung ist, wird in *Exchange Fields* ins Bewusstsein gerückt, und zwar in seiner Buchstäblichkeit als körperliche Handlung: die Unterdrückung des eigenen Körpers, seine Degradierung zur Laborratte. *Exchange Fields* zielt damit nicht einfach auf die Erkundung des Körpers, sondern thematisiert diese Erkundung gerade durch ihr offensichtliches Ausbleiben.

Für die Argumentation, dass über die bloße Interaktion mit dem Werk hinaus die Frage nach dessen tieferer Bedeutung möglich ist, ist nicht entscheidend, ob die hier angebotene Lesart von *Exchange Fields* überzeugt oder gar als einzig mögliche erscheint. Vielmehr geht es um den Nachweis, dass die Wahrnehmung des Kunstwerks durch die Entfaltung seiner gedanklichen Dimension gewinnt. Was auf dem Spiel steht, wird deutlich, wenn man an berühmte Werke moderner Kunst denkt, die ihr Publikum auf der Wahrnehmungsebene unvermeidlich und mit Absicht vor den Kopf stoßen, auf der intellektuellen jedoch ästhetischen Genuss bereithalten. Extreme Beispiele dafür sind Marcel Duchamps *Fountain* von 1917 und Piero Manzonis *Artist's Shit* von 1961. Als Duchamp ein Urinal zum Kunstobjekt erklärte, stellte er das Kunstsystem insgesamt in Frage. Das Publikum sabotierte zum Teil Duchamps Sabotage, indem es glaubte, nun die Schönheit des Urinals erkennen zu müssen, womit im Grunde das übliche ästhetische Kriterium der Schönheit auf den Alltagsgegenstand ausgedehnt wurde. Als Manzoni Blechbüchsen mit dem eigenen Stuhl füllte, war dieser

Ausweg ins Kosmetische versperrt. *Artist's Shit* vermittelt ästhetischen Genuss nur noch auf der intellektuellen Ebene, nämlich wenn man das clevere Konzept bedenkt, dass der Künstler sich nicht mehr durch eine handwerkliche Fähigkeit entäußert, sondern durch die direkte Ausscheidung seines Körpers als Artefakt. Die absolute Reduktion des Kunstwerks auf die natürlichste Entäußerung des Künstlers bedeutete zugleich die absolute Intellektualisierung der Kunst. Auf der Wahrnehmungsebene können Manzonis mit Stuhl gefüllte Blechdosen nicht mehr als schön empfunden werden, auf der intellektuellen Ebene bereiten sie durchaus Vergnügen. Wenn Arthur Danto die Intellektualisierung der Kunst durch Duchamps Readymades als philosophische Entmündigung der Kunst bezeichnet (1993: 37), gilt dies umso mehr für Manzoni, dessen *Artist's Shit* nicht einmal erlaubt, das Werk an seinem intellektuellen Konzept vorbei zu ästhetisieren.

Interaktive Kunst scheint diese philosophische Entmündigung der Kunst zu beenden, indem es die unmittelbare Begegnung mit dem Kunstwerk auf der Ebene der Wahrnehmung und Interaktion erlaubt und belohnt. Es ermöglicht wieder, das Kunstwerk in seiner äußeren Erscheinungsform einfach als schön zu empfinden: als Ereignis für sich selbst. Die illustrierte dritte Variante der Reaktion auf Seamans interaktive Installation sowie die anderen Fallanalysen des Buchs zeigen, wie über die unmittelbare Erfahrung hinaus auch ein intellektueller Zugang zum Kunstwerk möglich ist. Sie zeigen, dass die Energie, die sich im erfahrenen Ereignis ausdrückt – und im Modell der Präsenzkultur als Affekt angenommen werden sollte –, in eine Angelegenheit des Geistes verwandelt werden kann, dass die Begegnung mit dem Werk nicht diesseits der Hermeneutik enden muss oder sollte. Ein Argument dieser Position ist, dass das, was Sontag 1964 als «interpretatorisches Philistertum» bezeichnete, in der auf die Intensität des Augenblicks abonnierten Erlebnisgesellschaft vier Jahrzehnte später vielleicht das eigentlich Exzentrische bedeutet. Wenn die Präsenzkultur den Hedonismus der Erlebnis- und Spaßgesellschaft am Kognitiven vorbeiführt, vermeidet sie nicht nur die für die Akzeptanz von Dissens so wichtige Dekonstruktion von Deutungsvorgängen, sie beraubt die Begegnung mit dem Werk auch der Lust der geistigen Vereinnahmung, die in der

Interpretation erfolgt und, wie Barthes es formuliert, das Begehren des Rezipienten vom Objekt der Rezeption auf die eigene Redeweise verschiebt. Das vorgeschlagene Gegenmodell dazu ist die Souveränitätsästhetik, die der eigenen Redeweise gleich so viel Platz einräumt, dass jeder Rezipient sogar mehrere Lesarten entwickeln kann. Aus der Perspektive dieses Modells gibt es nicht die eine, einzig gültige Bedeutung des Kunstwerks, die der Rezipient in einer umsichtigen Rekapitulation der ursprünglichen Intention des Künstlers (und seines entsprechenden biographischen und historischen Kontextes) aufspüren könnte, wie es traditionelle hermeneutische Ansätze (à la E. D. Hirsch oder Gadamer) suggerieren.

Angesichts der Tatsache, dass die Souveränitätsästhetik den Interpretationsprozess im Zeichen der Vernunftkritik statt der Wahrheitsfindung verhandelt, wundert es kaum, dass ihre Vertreter das hermeneutische Unterfangen als Spiel darstellen wie beispielsweise Ruth Sonderegger, die ihre Abhandlung über den Eigensinn der Kunst *Für eine Ästhetik des Spiels* betitelt. Wenn dieses Spiel sich dann als «strukturell unendliches Spiel mit Verstehens- bzw. Erkenntnisweisen» (2000: 231) herausstellt, mag das nach Mogelpackung aussehen und nach Anbiederung gegenüber dem Paradigma der Spaß- und Erlebnisgesellschaft klingen. Im Grunde ist es aber nur ein Détournement der eingangs beschriebenen Infantilisierung von Kunst und Kultur. Es ist die stubenreinere Variante des T-Shirt-Slogans «Denken ist geil», der das Denken ganz im Sinne der Erlebnisgesellschaft an höheren Bildungszielen und Weltgestaltungsabsichten vorbei zum Selbstzweck erhebt (Seubold 2004: 26). Im Sinne dieses Spruchs und auf der Basis der Souveränitätstheorie ist auf den Einschluss des Denkens ins Lustprinzip der Erlebnisgesellschaft zu bestehen. Gegenüber dem gedankenlosen Aufstand der ungeduldigen «Kunstfreunde» scheint die reflexive (apollinische, sokratische) Begegnung mit dem ästhetischen Objekt – auch und gerade mit dem interaktiven – nicht nur die interessantere, produktivere und moralischere zu sein, sondern sogar die erotischere.

Epilog

Am 16. September 2001 nannte Karlheinz Stockhausen im Rahmen einer Pressekonferenz zum Auftakt des Hamburger Musikfests den Terroranschlag auf die Zwillingstürme des World Trade Center wenige Tage zuvor «das größte Kunstwerk, was es je gegeben hat». Man könnte meinen, diese Äußerung folgt der Logik der Präsenzkultur, indem sie die ästhetische Intensität eines Ereignisses von dessen Bedeutung abkoppelt und wertfrei betrachtet. Aber Stockhausen wusste sehr gut, was das Ereignis repräsentierte. Wenn er auf die unvergleichliche Wirkung verweist, die jene «Aufführung» hatte – «Dass Geister in einem Akt etwas vollbringen, was wir in der Musik nicht träumen könnten, dass Leute zehn Jahre üben wie verrückt, total fanatisch für ein Konzert, und dann sterben» –, verrät er die Eifersucht des Künstlers auf den Attentäter, der sich für erfolgreicher im Verbrechen erweist, als es der Künstler je sein könnte. Natürlich wirkte ein solcher Neid im Angesicht der fieberhaften Suche nach Überlebenden skandalös und führte zur Absage aller innerhalb des Musikfests geplanten Stockhausen-Konzerte. Ob Stockhausens Äußerung mit größerer zeitlicher Distanz als zynische, aber angemessene Selbstbeschreibung der Erlebnisgesellschaft tolerierbarer ist, kann hier nicht entschieden werden. Als der britische Künstler Damien Hirst ein Jahr später in einem BBC-Interview den 11. September als «artwork in its own right» bezeichnete, zwangen jedenfalls, wie zuvor Stockhausen, auch ihn die Wogen der Empörung bald, seine Worte zu bedauern. In den Beispielen, die uns zum Abschluss beschäftigen sollen, verschiebt sich die Verbindung zwischen Kunst und Terror: Es geht nicht um die ästhetische Anerkennung für erfolgte Terrorakte, sondern um die Wirkung ihrer latenten Drohung auf das ästhetische Erlebnis.

Für die Spaß- und Erlebnisgesellschaft bedeutete der 11. September insofern das Ende, als er wieder Ernst macht mit dem Erlebnis. Das Ereignis des 11. September ist das gerissene Bungee-Seil, der abgestürzte Gleitschirmflieger, der erfrorene Bergsteiger usw. in einer derartigen

Potentialität und Öffentlichkeit, die nur noch als Rückkehr existentieller Bedrohung wahrgenommen werden kann. Terrorakte lassen, so möchte man meinen, keinen Spielraum für ästhetische Erfahrung. Dies mag stimmen, wenn es sich, wie bei Stockhausen und Hirst, um die Ästhetisierung terroristischer Akte handelt. Was aber, wenn eine Terrorisierung ästhetischer Ereignisse vorliegt? Davon war in Kapitel 6 mit Blick auf Hans Neuenfels' Inszenierung der Mozart-Oper *Idomeneo* schon die Rede. In diesem Fall hatte der Einspruch eines anonymen Anrufers gegen die ehrfurchtslose Darstellung Mohammeds das Gefühl einer diffusen Terrordrohung erzeugt, das zur vorübergehenden Absetzung der Inszenierung führte. Nach Wiederaufnahme in den Spielplan, so lautete die Schlussfolgerung, werden der Theaterbesuch zur Mutprobe und das Spektakel wieder zum ‹Geschoss›, das dem Betrachter zustößt. Was für die *Idomeneo*-Inszenierung gilt, trifft auch auf Uwe Eric Laufenbergs Inszenierung von Salman Rushdies *Satanischen Versen* im Potsdamer Hans-Otto-Theater zu, die am 30. März 2008 Premiere hatte. Das Bewusstsein der Gefahr äußerte sich in diesem Fall nicht nur im Rückzug eines türkischstämmigen Schauspielers aus dem Vertrag und in der Diskussion der restlichen Schauspieler, ob man mit kugelsicherer Weste auftreten solle, sondern auch in der Polizeipräsenz: vor dem Theater in Uniform, im Theater in Zivil. Die Situation entbehrt nicht der Ironie, sollten diese ‹Flight-Marshalls› mit Bodenhaftung nur aufgrund ihres Einsatzbefehls einen Ort betreten, den sie in ihrem Privatleben möglicherweise beharrlich meiden. Abgesehen davon bedeutet die Situation eher das Ende der Ironie. Wenn der Gang ins Theater zur Mutprobe wird, erhält dieses nicht nur seine allgemein menschliche Bedeutung zurück, sondern wird endlich auch die Kunst zu dem, was für die Erlebnisgesellschaft so zentral ist: zum Abenteuer. Ein Abenteuer allerdings mit zwei ganz neuen Gesichtspunkten.

Die Mutprobe dieses Theatergangs unterscheidet sich grundsätzlich von der des Bergsteigens oder Bungee-Springens, denn sie steht nicht im Zeichen des Erlebniswerts, sondern ist Bekenntnis zum demokratischen Wert freier Meinungsäußerung und offener Kritik auch in satirischer Form. Indem die ästhetische Erfahrung an ein ethisches Statement gekoppelt ist, verwandelt sich – faktisch durch die Hintertür

(Metapher!) und schon im Foyer (Ortsangabe!) – die Bühne wieder zu einer moralischen Anstalt. Diese Remoralisierung (und Politisierung) des Ästhetischen vermindert paradoxerweise zugleich den sittlichen Abstand der Erlebnisgesellschaft zu ihren Feinden, die jener ja gerade den Mangel an Werten – nicht zuletzt an solchen, für die man zu sterben bereit ist – vorwerfen. Wer ins Theater geht, um gegen terrorbereite Fundamentalisten sein Leben aufs Spiel zu setzen, rückt diesen auch ein bisschen näher. Diese Situation am Anfang des 21. Jahrhunderts korrigiert die Ersetzung des politisch, funktionalistisch und ethisch basierten Handlungsmodells durch das hedonistische, die Gerhard Schulze für die Erlebnisgesellschaft am Ende des 20. Jahrhunderts feststellte, sowie die Etablierung des *homo aestheticus* als neuer Leitfigur, die Wolfgang Welsch daraus ableitete. Wenn die Terrorisierung des Ästhetischen die Grenze zwischen Kunst und Wirklichkeit durchbricht, kann Kunst bzw. die Begegnung mit ihr wirklich töten. Der kategorische Imperativ lautet dann nicht mehr: «Erlebe dein Leben!» (Schulz 1992: 58 f.), sondern: Setze es aufs Spiel!

Der Ernst der Lage führt natürlich zu einer Umkehr der Erwartungen und unterläuft das Prinzip der Erlebnisgesellschaft sowie das Konzept des Erhabenen (wie es Jean-François Lyotard für die Präsenzkultur entwirft). Die Hoffnung besteht nun darin, dass das Ereignis ausbleibt bzw. dass es darin besteht, dass nichts geschieht. Die Beobachtung, dass solcherart Terrorisierung des ästhetischen Erlebnisses die Erlebnisgesellschaft an ihre Grenzen führt, bedeutet natürlich nicht, dass diese Terrorisierung wünschenswert wäre. Wünschenswert ist, dass die Beispiele der Deutschen Oper und des Potsdamer Theaters Ausnahmen bleiben und somit die Rede von einer neuen Existentialität des Ästhetischen gegenstandslos erscheint. Wenn das ästhetische Erlebnis zur Lebensgefahr wird, gesellt sich zur «falschen Aufhebung» der Autonomie der Kunst, die Peter Bürger in der Unterhaltungskultur und Warenästhetik sah (1974: 73), eine zweite bzw. tritt ihr am anderen Extrempunkt gegenüber. Steht die eine am Anfang der Erlebnisgesellschaft, stünde die andere an ihrem Ende. Diese Art Einspruch gegen die Erlebnisgesellschaft ist, wie gesagt, nicht zu hoffen. Der Einspruch – und die Verbindung von Kunst und Leben – kann weniger lebensgefährlich erfolgen: im Verweis auf Lebensgefahr durch das Kunstwerk selbst. So wird die Hoffnung, die die Theatergänger in den angeführten Beispielen am eigenen Leibe als Wunsch erfahren, quasi zu einer moralischen Verpflichtung in einem anderen, nicht durch die Umstände, sondern durch einen Künstler geschaffenen Beispiel, das uns zurückführt ins Reich der digitalen Medien.

Caleb Larsens Installation *Monument (if it Bleeds, it Leads)* (2006) untersucht jede Minute, vermittelt über das Google-News-Programm, die Schlagzeilen von 4500 englischsprachigen Online-Nachrichtenquellen weltweit nach Meldungen über gewaltsame Tode. Für die berichteten Todesfälle entlässt ein Gerät an der Decke des Installationsraums gelbe, fünf Millimeter große Plastikkugeln (die englische Bezeichnung dafür lautet: BB) in den Raum, die dessen Boden zu bedecken beginnen. Diese Kugeln führen zurück an den Anfang dieses Buchs, denn sie künden von einem anderen Spiel, mit dem Kinder und Erwachsene die Gräuel der Erwachsenenwelt imitieren. BBs werden für Spielzeugwaffen benutzt und können, aus entsprechender Nähe und auf entsprechende Körperteile abgefeuert, durchaus schmerzhaft sein. Die BBs, die im Spiel prinzipiell nicht töten, repräsentieren hier, im Kontext der Kunst, bittere Realität. Die Entweihung des Körpers, die Paul Virilio in der Kunst des 20. Jahrhunderts feststellte, wird scheinbar fortgesetzt, indem der geplagte Körper im Moment seines Todes zur spöttischen Unpersönlichkeit einer kleinen gelben Plastikkugel ohne Namen, Herkunftsort und Individualität verkommt. Allerdings wird bald klar, dass *Monument* den Körper des Unbekannten zum Problem des Rezipienten macht gerade durch den Widerspruch zwischen den kullernden BBs und dem fließenden Blut, das sie verkörpern.[165]

165 In diesem Sinn ist der Untertitel der Installation, *if it Bleeds, it Leads*, zu verstehen. Larsen plante ursprünglich, den Bezug zum BB-Abschießspiel deutlicher zu machen durch die Verwendung einer Pistole für den Abschuss der BBs in den Raum. Die Entscheidung für eine weniger militärische Vorrichtung (ein durchsichtiger Kasten, gefüllt mit 100 000 BBs) an der Decke des Galerieraums ist gewiss von Vorteil, weil sie die Symbolik abstrakter hält und zugleich durch die Sichtbarkeit

Die natürliche Erwartung des Publikums, dass etwas passiert, produziert, wie Larsen erklärt, ein moralisches Dilemma angesichts der Konsequenzen dieser Erwartung: «the viewer finds himself secretly and selfishly waiting for someone to be killed only so that he can watch a little yellow ball bounce around on the floor.»[166] In dieses Dilemma verwickelt sich selbst Larsen, dessen natürliche Intention es ist, die technische Meisterschaft seiner Installation zu belegen, während ihn die Konstellation seines Werks zu hoffen zwingt, dass es keinen Nachweis seiner Funktionstüchtigkeit geben kann. So verbaut *Monument* Publikum wie Künstler gleichermaßen den narzisstischen Gefallen an technischer Präzision. Die Spannung, die Larsens Konzeption zwischen dem Spielerischen der Plastikkugeln und der tödlichen Information ihres Erscheinens aufbaut, trifft ins Herz der Medien- und Erlebnisgesellschaft, in der das Spiel zur populärsten Kulturform, die Unglücksmeldung zur unterhaltsamen Begleiterscheinung des Alltags und das Echtzeiterlebnis zum Versprechen von Authentizität geworden sind. Der Fall der BBs ist so aufgeladen, dass das Publikum wünschen muss, das Werk fände nicht statt. Zugleich verbietet sich die Betrachtung von *Monument* im Modell der Präsenzkultur, denn der Fokus allein auf die Materialität, die Entkoppelung des Ereignisses von ihrer Bedeutung bedeutete, die vermeldeten Todesopfer nochmals sterben zu lassen.

Das Wünschen verhindert freilich nicht, dass die nächsten BBs fallen. Diese Erfahrung – dass etwas geschieht und nicht nichts geschieht – gilt es zu ertragen. Das Publikum mag sich unschuldig fühlen, ist sich dessen aber nicht sicher. *Monument* unterminiert das Vergnügtsein, das für Adorno Einverstandensein heißt: «nicht daran denken müssen, das Leiden vergessen, noch wo es gezeigt wird» (1981: 167). Die Moralisierung des ästhetischen Vergnügens äußert sich im Fall des gelben Balls in doppelter Weise. Das Spiel mit dem Tod (im Abschießspiel) wird Ernst, und das Vergnügen am Geschehen (in der ästhetischen Situation) wird durch seine Bedeutung zum Anlass des Missvergnügens. Man kann

der noch vorhandenen BBs (als noch nicht gemeldete, aber zu erwartende Todesfälle) verstärkt.

166 http://caleblarsen.com/projects/monument/index.html

Adornos Ästhetik, wenn man so will, als «Lehre vom ästhetischen Kreuz» bezeichnen, die den Ausdruck des Leids gegen den Schein des Schönen setzt und somit das Kunstwerk an die vakante Stelle Christi (Bolz 1999: 134). *Monument* ist ein Beispiel dieser Ästhetik, das das Bild des gequälten Menschen vor der Verdrängung rettet *im* Bild der Verdrängung: ein gelber Plastikball, der ursprünglich das Spiel des Tötens repräsentiert und nun das Töten als Realität bezeugt. Die Spaßkultur, deren Merkmal der Infantilisierung im Vorwort am Beispiel der Fantasy-World und des Geländespiels für Erwachsene festgemacht wurde, wird zur Leidkultur durch das Détournement eines ihrer populärsten Symbole.

Das Missvergnügen beruht allerdings nicht nur auf der ernüchternden Symbolik des Spielballs, sondern auch auf dem Vergnügen, in das sich diese Symbolik auf einer anderen Betrachtungsebene verwandeln lässt. Während die spontane sinnliche Freude am Auswurf der BBs auf raffinierte Weise durch die Kenntnis seiner Hintergründe blockiert wird, erzeugt das Bewusstsein dieser gelungenen Formalisierung des bedrückenden Themas wiederum ein ästhetisches Vergnügen auf der Reflexionsebene. Die Verstörung des Publikums, das clevere Spiel mit seinen Erwartungen, gehört ganz klar zu den Absichten des Künstlers. Je erfolgreicher er das Publikum irritiert, desto überzeugter zollt ihm dieses Beifall, was man intellektuelle Wertschätzung nennen mag oder auch ästhetischen Genuss. Die Erkenntnis dieses moralischen Dilemmas (das Vergnügen an der gelungenen Ästhetisierung des Grausamen) und die Einsicht in seine Unvermeidbarkeit bereitet schließlich ein Missvergnügen höherer Ordnung: Man fühlt sich schuldig, weil man das Leid anderer aus einer ästhetischen Perspektive betrachtet. Dieser Widerspruch ist einerseits unvermeidbar, andererseits ist er auch schon die Lösung: Das Schuldgefühl generiert zugleich ein gutes Gewissen, denn es belegt, dass man als moralisches Wesen empfindet und nicht nur als ästhetisches oder intellektuelles. Rettung auf der intellektuellen Ebene liegt wiederum in einer weiteren dialektischen Wende, die Adornos negative Ästhetik parat hält: Indem das Kunstwerk Zeugnis der Katastrophe ist, hält es, durch die vermittelte Hoffnung, zugleich die Möglichkeit der Utopie wach. Diese Hoffnung wird im vorliegenden

Fall durch jeden neuerlichen Einbruch der Katastrophe in die geschaffene Situation erneut produziert; die Hoffnung, dass nichts geschieht.

Monument treibt damit auf die Spitze, was in *Still Standing* (Kap. 5) als Kritik interaktiver Geschäftigkeit angedacht ist, aber, als *Aktion* des Stillstehens, noch dem Paradigma der Interaktivität und des Ereignisses verhaftet bleibt. *Monument* ist der Einspruch gegen eine Ästhetik des Ereignens auch aus produktionsästhetischer Perspektive, da selbst der Künstler hoffen muss, dass sich sein Werk nicht ereignet. Es ist zugleich die Antwort der digitalen Medien auf das Problem der Zeugenschaft in der Mediengesellschaft, das bei Hans Blumenberg als *Schiffbruch mit Zuschauer* 1979 recht ernüchternd verhandelt wurde, als er das «angenehme Grauen» des Zuschauers, der den Untergang der anderen vom festen Land aus beobachtet, als Paradigma einer Daseinsmetapher beschrieb. Die psychologische Funktion dieser aufregenden Zeugenschaft war schon Lukrez, Blumenbergs Ausgangspunkt, bekannt, der in seiner Schrift *Von der Natur der Dinge* vor mehr als zweitausend Jahren schrieb:

> Süß ist's, anderer Not bei tobendem Kampfe der Winde
> Auf hochwogigem Meer vom fernen Ufer zu schauen;
> Nicht als könnte man sich am Unfall anderer ergötzen,
> Sondern weil man sieht, von welcher Bedrängnis man frei ist.

Aus dieser Perspektive sind Katastrophen und ihre Opfer wichtiger Bestandteil nicht erst der Erlebnisgesellschaft. Der Tod der anderen vermittelt das «süße» Gefühl, am Leben zu sein. Das ultimative Erlebnis ist das Erlebnis des Todes. Dieses Erlebnis, so könnte man meinen, bietet *Monument* mit jeder Plastikkugel, die in den Raum fällt. Aber das Gefühl, frei von Bedrängnis zu sein, stellt sich nicht ein im Warten auf die nächsten BBs. Die Situation ist zu konstruiert und zugleich zu real. Man fühlt sich ertappt. Nicht weil die Toten Gestalt annehmen, sondern weil das angenehme Grauen des Zuschauens Gestalt gewinnt. Während man angesichts der Katastrophenbilder im Fernseher sagen kann: Das ist die Realität!, stellt Larsens Installation die Frage, wie man sich dazu verhält. *Monument* ist das Kunstwerk, das der Erlebnisgesellschaft die Leviten liest. Es ist – konsequenter und naturgemäß humorloser als

Still Standing – der Einspruch gegen das Paradigma des Events auf ästhetischer wie ethischer Ebene. Hoffnungsvoller und verlorener Appell des Innehaltens. Rückkehr ins Leid der Menschen. Détournement der Erlebniskultur – Übertreibung und Ende.

Literatur

Adorno, Theodor W. (1981): Gesammelte Schriften, Bd. 3: Max Horkheimer und Theodor W. Adorno: Dialektik der Aufklärung, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Adorno, Theodor W. (1970): Ästhetische Theorie, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Anders, Günther (1992): Die Antiquiertheit des Menschen, Bd. 1: Über die Seele im Zeitalter der zweiten industriellen Revolution, München: C. H. Beck.

Anderson, Benedict (1996): Die Erfindung der Nation. Zur Karriere eines folgenreichen Konzepts (aus dem Englischen von Benedikt Burkard), Frankfurt am Main/New York: Campus.

Andrejevic, Mark (2003): Reality: The Work of Being Watched, Lanham: Rowman & Littlefield Publishers.

Aronowitz, Stanley (1992): Looking Out: The Impact of Computers on the Lives of Professionales. In: Myron C. Truman (Hg.): Literacy Online. The Promise (and Peril) of Reading and Writing with Computers. University of Pittsburgh Press, 119–137.

autonome a.f.r.i.k.a.-gruppe, L. Blissert und S. Brünzels (Hg.) (2001): «... wirkt dort, wo der Schmerz sitzt»: Handbuch der Kommunikationsguerilla, Berlin: Verlag Schwarze Risse/Rote Straße.

Baker, Nicholsen (2008): *The Charms of Wikipedia.* In: The New York Review (20. März 2008), 6–8.

Baker, Nicholson (1992): Vox, Reinbek bei Hamburg: Rowohlt.

Barthes, Roland (1964): Mythen des Alltags, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Baumgärtel, Tilman (2000): Heute ist morgen. In: Telepolis am 3. 6. 2000 – www.heise.de/tp/r4/artikel/3/3532/1.html

Becker, Carol (2002): Surpassing the Spectacle. Global Transformations and the Changing Politics of Art, Lanham, Boulder, New York, Oxford: Rowman and Littlefield Publishers.

Beißwenger, Michael (Hg.) (2001): Chat-Kommunikation. Sprache, Interaktion, Sozialität & Identität in synchroner computervermittelter Kommunikation, Stuttgart: ibidem-Verlag.

Béjin, André (1986): Niedergang der Psychoanalytiker, Aufstieg der Sexologen. In: Philippe Ariès/André Béjin (Hg.): Die Masken des Begehrens und die Metamorphosen der Sinnlichkeit. Zur Geschichte der Sexualität im Abendland, Frankfurt am Main: Fischer, 226–252.

Bell, David (2001): An Introduction to Cybercultures. London/New York: Routledge.

Benjamin, Walter (1963): Das Kunstwerk im Zeitalter seiner technischen Reproduzierbarkeit, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Bense, Max und Reinhard Döhl (1964): Zur Lage – www.reinhard-doehl.de/zurlage.htm

Biller, Maxim (2001): *Land der Verklemmten.* In: ders.: Deutschbuch, München: dtv, 34–36.

Blais, Joline und Jom Ippolito (2001): Wie man Kunst immer am falschen Ort sucht. In: ARS Electronica (Hg.): Takeover. Who's doing the art of tomorrow, Wien/New York: Springer, 28–40.

Bolter, Jay David (1996): Ekphrasis, Virtual Reality, and the Future of Writing. In: Geoffrey Nunberg (Hg.): The Future of the Book, Berkeley, University of California Press, 253–272.

Bolz, Norbert (1990): Theorie der neuen Medien, München: Raben.

Bolz, Norbert (1999): Die Konformisten des Andersseins. Ende der Kritik, München: Fink.

Bourriaud, Nicolas (2006): Relational Aesthetics. In: Claire Bishop (Hg.): Participation. Documents of Contemporary Art, London: Whitechapel und Cambridge, MA: MIT Press, 160–171.

Boyd, Danah (2007): Why Youth (Heart) Social Network Sites. The Role of Networked Publics in Teenage Social Life. In: David Buckingham (Hg.): Youth, Identity, and Digital Media, Cambridge, MA: MIT Press.

Bürger, Peter (1974): *Theorie der Avantgarde*, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Burkhalter, Byron (1999): Reading Race Online: Discovering Racial Identity in Usenet Discussion. In: Peter Kollock und Marc A. Smith (Hg.): Communities in Cyberspace, London/New York: Routledge, 60–104.

Butler, Judith (1991): Das Unbehagen der Geschlechter, Frankfurt am Main: Suhrkamp.

Byung-Chul (2005): Hyperkulturalität. Kultur und Globalisierung, Berlin: Merve.

Daniels, Dieter (2003): Vom Readymade zum Cyberspace. Kunst/Medien/Interferenzen, Ostfildern-Ruit: Hatje Cantz.

Danto, Arthur C. (1993): Die philosophische Entmündigung der Kunst, München: Fink.

Davis, Erik (2000): Millennial Light. In: Rafael Lozano-Hemmer (Hg.): Vectorial Elevation. Relational Architecture No. 4, Mexico City: Conaculta and Ediciones San Jorge, 241–251.

Debord, Guy (1996): Die Gesellschaft des Spektakels, hg. v. Klaus Bittermann (übersetzt aus dem Französischen von Jean-Jacques Raspaud und Wolfgang Kukulies), Berlin: Tiamat.

Deutsch, Karl W. (1985): Nation und Welt. In: Heinrich August Winkler (Hg.): Nationalismus, Königstein/Ts.: Athenäum, 49–66.

Doheny-Farina, Stephen (1996): The Wired Neighborhood, New Haven/London: Yale University Press.

Eleey, Peter (2003): Listening Post. In: Frieze May 2003 (www.frieze.com/review_single.asp?r=1832)
Esders, Karin (2006): Gender Games. Geschlecht und die ungleiche Lust am Spiel. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel, Marburg: Schüren, 261–276.
Fernández, María (2000): Postcoloniality in the Spotlight. In: Rafael Lozano-Hemmer (Hg.): Vectorial Elevation. Relational Architecture No. 4, Mexico City: Conaculta and Ediciones San Jorge, 133–162.
Fischer-Lichte, Erika (2004): Ästhetik des Performativen, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Fiske, John (1999): Augenblicke des Fernsehens. In: Claus Pias, Joseph Vogl, Lorenz Engell, Oliver Fahle und Britta Neitzel (Hg): Kursbuch Medienkultur. Die maßgeblichen Theorien von Brecht bis Baudrillard, Stuttgart: DVA, 234–253.
Flusser, Vilém (1992): *Bodenlos. Eine philosophische Autobiographie*, Düsseldorf: Bollmann.
Flusser, Vilém (1994): Von der Freiheit des Migranten. Einsprüche gegen den Nationalismus, Düsseldorf: Bollmann.
Foster, Hal (2006): Chat Rooms. In: Claire Bishop (Hg): Participation. Documents of Contemporary Art, London: Whitechapel und Cambridge, MA: MIT Press, 190–195.
Franck, Georg (1998): The Economy of Attention, New York: Viking Penguin.
Gadamer, Hans-Georg (1977): Die Aktualität des Schönen. Kunst als Spiel, Symbol und Fest, Stuttgart: Reclam.
Gellner, Ernest (1965): Nationalismus und Moderne (aus dem Englischen von Meino Büning), Hamburg: Rotbuch (Nations and Nationalism, Oxford 1983).
Gendolla, Peter und Jörgen Schäfer (2007): Playing With Signs. Towards an Aesthetic Theory of Net Literature. In: dies. (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media, Bielefeld: Transcript, 17–42.
Gilbert-Rolfe, Jeremy (1996): Das Schöne und das Erhabene von heute, Berlin: Merve.
Glasenapp, Jörn (2004): Chat. In: Werner Faulstich (Hg.): Grundwissen Medien, München: Fink, 148–156.
Glaser, Peter (2005): Wohlfühlen in der Orwellness. In: *Freitag* vom 1. 4. 2005 (Nummer 13) – http://www.freitag.de/2005/13/05131101.php
Goldhaber, Michael H. (1997): The Attention Economy and the Net, First Monday Vol. 4, No. 2 – http://firstmonday.org/issues/issue2_4/goldhaber
Gonzales, Jennifer (2000): The Appended Subject: Race and Identity as Digital Assemblage. In: Beth E. Kolko, Lisa Nakamura und Gilbert B. Rodman (Hg.): Race in Cyberspace, London/New York: Routledge, 27–50.

Grabes, Herbert (2004): Einführung in die Literatur und Kunst der Moderne und Postmoderne, Tübingen/Basel: Francke.
Gumbrecht, Hans Ulrich (1988): *Flache Diskurse*, in: ders. und K. Ludwig Pfeiffer (Hg.): Materialität der Kommunikation, Frankfurt am Main: Suhrkamp (?).
Gumbrecht, Hans Ulrich (2004): Diesseits der Hermeneutik. Die Produktion von Präsenz. Aus dem Amerikanischen von Joachim Schulte, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Gumbrecht, Hans Ulrich (2005): Lob des Sports. Aus dem Amerikanischen von Georg Deggerich, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Gurak, Laura J. (1999): The Promise and the Peril of Social Action in Cyberspace. Ethos, Delivery, and the Protests over Market Place and the Clipper Chip. In: Peter Kollock und Marc A. Smith (Hg.): Communities in Cyberspace, London/New York: Routledge, 243–263.
Haraway, Donna (1991): Simians, Cyborgs and Women: The Reinvention of Nature, New York: Routledge.
Hausmann, Raoul (1977): Dada empört sich, regt sich und stirbt in Berlin. In: Karl Riha (Hg.): Dada Berlin. Texte, Manifeste, Aktionen, Stuttgart: Reclam, 3–12.
Heibach, Christiane (1999): «Creamus, ergo sumus». Ansätze zu einer Netz-Ästhetik. In: Beat Suter und Michael Böhler (Hg.): hyperfiction. Hyperliterarisches Lesebuch: Internet und Literatur, Frankfurt am Main: Stroemfeld, 101–112.
Herder, Johann Gottfried: Herders Sämtliche Werke, hg. v. Bernhard Suphan, Berlin 1877–1913.
Hermand, Jost (2004): Nach der Postmoderne. Ästhetik heute, Köln/Weimar/Wien: Böhlau.
Hess, Walter (Hg.) (2001): Dokumente zum Verständnis der modernen Malerei, Reinbek bei Hambug: Rowohlt.
Heuser, Uwe Jean (1996): Tausend Welten. Die Auflösung der Gesellschaft im digitalen Zeitalter, Berlin: Berlin-Verlag
Hooks, Bell (1992): Eating the Other: Desire and Resistance. In: dies.: Black Looks: Race and Representation, Boston: South End Press, 21–39.
Hörisch, Jochen (1999): Das Medium ist die Botschaft: Zurück zur Interaktion. In: Margot Berghaus (Hg.): Interaktive Medien – interdisziplinär vernetzt, Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 11–29.
Horx, Matthias (2007): Die Me-Volution. In: *Cicero*. Magazin für politische Kultur, Dezember 2007, 132–133.
Huber, Hans Dieter (1997): Internet. In: René Hirner (Hg.): Vom Holzschnitt zum Internet. Die Kunst und die Geschichte der Bildmedien von 1450 bis heute, Ostfildern-Ruit: Cantz Verlag, 19–36
Huhtamo, Erkki (2000): Re:Positioning Vectorial Elevation. Media archaeological considerations. In: Rafael Lozano-Hemmer (Hg.): Vectorial Elevation. Relational Architecture No. 4, Mexico City: Conaculta and Ediciones San Jorge, 99–113.

Bitte eine Zeile einbringen

Huhtamo, Erkki (2004): Trouble at the Interface, or the Identity Crisis of Interactive Art. In: *Framework*, The Finnish Art Review 2/2004 – www.mediaarthistory.org/Programmatic%20key%20texts/pdfs/Huhtamo.pdf
Huntington, Samuel P. (1993): The Clash of Civilizations? In: *Foreign Affairs*, Sommer 1993, 22–49.
Jauß, Hans Robert (1982): Ästhetische Erfahrung und literarische Hermeneutik, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Jean Paul (1963): Werke, hg. v. Norbert Miller, München: Hanser, Abt. I, Bd. 5.
Jenkins, Henry (2006a): Star Trek Rerun, Reread, Rewritten. Fan Writing as Textual Poaching. In: Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture, New York University Press, 37–60.
Jenkins, Henry (2006b): Interactive Audiences? The ‹Collective Intelligence› of Media Fans. In: Fans, Bloggers, and Gamers. Exploring Participatory Culture, New York University Press, 134–151.
Johnson, Steven (1997): Interface Culture. How New Technology Transforms the Way We Create and Communicate, New York: Harper Collins.
Joyce, Michael (1995): «Siren Shapes: Exploratory and Constructive Hypertext». In: ders.: Of Two Minds. Hypertext Pedagogy and Poetics, Ann Arbor: University of Michigan Press, 39–59.
Joyce, Michael (2000): MOO or Mistakenness. In: ders.: Othermindedness. The Emergence of Network Culture, University of Michigan Press, 35–48.
Kac, Eduard (1999): Beyond the Screen: New Directions in Interactive Art. In: *Blimp Film Magazine*, Nr. 40 (Graz), 49–54 (www.bodiesinc.ucla.edu/blimp.html).
Kambouri, Nelly und Pavlos Hatzopoulos (2007): The Banality of Blogging or how does the Web Affect the Public-Private Dichotomy – www.re-public.gr/en/?p=165
Katz, Jon (1997): Media Rants. Postpolitics in the Digital Nation, San Francisco: HardWired.
Kolb, David (1994): Sokrates in the Labyrinth. In: George P. Landow (Hg.): Hyper/Text/Theory, Baltimore/London: Johns Hopkins University Press, 323–344.
Kollmann, Karl (2001): Modellierung der Aufmerksamkeit. Erotik und Chat. In: Beißwenger, 345–364.
Koschorke, Albrecht (1994): Alphabetisation und Empfindsamkeit. In: Hans-Jürgen Schings (Hg.): Der ganze Mensch. Anthropologie und Literatur im 18. Jahrhundert. DFG-Symposion 1992, Stuttgart/Weimar, 605–628.
Kracauer, Siegfried (1977): Die Wartenden. In: ders.: Das Ornament der Masse. Essays, Frankfurt am Main: edition suhrkamp, 106–119.
Kroker, Arthur (2004): The Will to Technology and the Culture of Nihilism. Heidegger, Nietzsche, and Marx, Toronto/Buffalo/London: University of Toronto Press.
Kücklich, Julian (2004): Modding, Cheating und Skinning: Konfigurative Praktiken in Computer- und Videospielen. In: *dichtung-digital* 2/2004 (www.dichtung-digital.org/2004/2-Kuecklich-b.htm).
Kullmann, Katja (2003): Generation Ally. Warum es heute so kompliziert ist, eine Frau zu sein, Frankfurt am Main: Fischer.
Kurzweil, Ray (1999): Homo S@piens. Leben im 21. Jahrhundert – Was bleibt vom Menschen?, Köln: Kiepenheuer & Witsch.
Lacan, Jacques (1987): Das Seminar XI. Die vier Grundbegriffe der Psychoanalyse, Weinheim/Berlin: Quadriga.
Landow, George P. (1997): Hypertext 2.0. The Convergence of Contemporary Critical Theory and Technology, Baltimore/London: Johns Hopkins University Press.
Lenin, Wladimir Iljitsch (1970): Was tun? In: ders.: Studienausgabe Bd. 1, hg. v. Iring Fetscher, Frankfurt am Main: Fischer, 31–179.
Lenk, Klaus (1997): The Challenge of Cyberspatial Forms of Human Interaction to Territorial Governance and Policing. In: V. Brian Loader (Hg.): The Governance of Cyberspace, London/New York: Routledge, 126–135.
Lévy, Pierre (1996): Cyberkultur. Universalität ohne Totalität. In: Stefan Bollmann und Christiane Heibach (Hg.): Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim: Bollmann, 56–82.
Lévy, Pierre (1997): Die kollektive Intelligenz. Für eine Anthropologie des Cyberspace, Mannheim: Bollmann (frz. 1995).
Lichtenstein, Alfred von (2002): Öffentlichkeit – Transformation eines politischen Konzepts durch Technik. In: ders. (Hg.): Internet und Öffentlichkeit, Wien: WUV Universitätsverlag, 11–33.
Lovink, Geert (2007a): Zero Comments. Blogging and Critical Internet Culture, London/New York: Routledge.
Lovink, Geert (2007b): Ich blogge, also bin ich. Interview mit dem Medienwissenschaftler Geert Lovink. In: DIE ZEIT vom 19. 12. 2007.
Lovink, Geert (2007c): Blogging, der nihilistische Impuls. In: *Lettre Internationale* 73, engl. Fassung in Eurozine unter: www.eurozine.com/articles/2007-01-02-lovink-en.html
Lovink, Geert und Pit Schulz (1997): Anmerkungen zur Netzkritik. In: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hg.): Mythos Internet, Frankfurt am Main: Suhrkamp, 338–367.
Lozano-Hemmer, Rafael (2000a): Introduction. In: ders. (Hg.): Vectorial Elevation. Relational Architecture No. 4, Mexico City: Conaculta and Ediciones San Jorge, 28–47.
Lozano-Hemmer, Rafael (2000b): Interview (with Geert Lovink). In: ders. (Hg.): Vectorial Elevation. Relational Architecture No. 4, Mexico City: Conaculta and Ediciones San Jorge, 48–67.
Lozano-Hemmer, Rafael (2002): Alien Relationships with Public Space. A winding

dialog with Rafael Lozano-Hemmer by Alex Adriaansens and Joke Brouwer. In: Joke Brouwer und Arjen Mulder (Hg.): TransUrbanism, Rotterdam: Netherlands Architecture Institute, online: www.lozano-hemmer.com/texts/transurbanism.doc
Lyotard, Jean-François (1982): Essays zu einer affirmativen Ästhetik, Berlin: Merve.
Lyotard, Jean-François (1985): Immaterialität und Postmoderne, Berlin: Merve.
Lyotard, Jean-François (1989): Das Inhumane, Wien: Passagen.
Marshall, Stefan (1999): Das Internet als globaler Raum öffentlicher Kommunikation? In: Patrick Donges, Otfried Jarren und Heribert Schatz (Hg.): Globalisierung der Medien? Medienpolitik in der Informationsgesellschaft, Opladen/Wiesbaden: Westdeutscher Verlag, 151–169.
McLuhan, Marshall (1995): Das Medium ist die Botschaft. In: ders.: Die magischen Kanäle. Understanding Media, Dresden/Basel: Verlag der Kunst, 21–43.
Mealey, Alison (2005): Generating Art from a Computer Game. An Interview with Alison Mealey. In: *dichtung-digital* 2/2005 – www.dichtung-digital.org/2005/2-Mealey.htm
Menke, Christoph (1991): Die Souveränität der Kunst. Ästhetische Erfahrung nach Adorno und Derrida, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Mersch, Dieter (2002): Ereignis und Aura. Untersuchungen zu einer Ästhetik des Performativen, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Mersch, Dieter (2004): «Kunst und Sprache. Hermeneutik, Dekonstruktion und die Ästhetik des Ereignens». In: Jörg Huber (Hg.): Ästhetik Erfahrung. Interventionen 13, Wien, New York: Springer, 41–59.
Nakamura, Lisa (2002): Cybertypes: Race, Ethnicity, and Identity on the Internet, London/New York: Routledge.
Pias, Claus (2002): Computerspiele im Prüfstand. Interview mit Roberto Simanowski. In: *dichtung-digital* 1/2002 (www.dichtung-digital.com/2002/01/30-Pias).
Poster, Mark (1997): Elektronische Identitäten und Demokratie. In: Stefan Münker und Alexander Roesler (Hg.): Mythos Internet, Frankfurt am Main: Suhrkamp 147–170.
Postman, Neil (1988): Wir amüsieren uns zu Tode. Urteilsbildung im Zeitalter der Unterhaltungsindustrie, Frankfurt am Main: Fischer.
Prokop, Dieter (2003): Mit Adorno gegen Adorno. Negative Dialektik der Kulturindustrie, Hamburg: VSA-Verlag.
Provenzo, Eugene F. (1992): The Electronic Panopticon: Censorship, Control, and Indoctrination in a Post-Typographic Culture. In: Myron C. Truman (Hg.): Literacy Online. The promise [and Peril] of Reading and Writing with Computers, University of Pittsburgh Press, 167–188.
Putman, Robert D. (2000): Bowling Alone: The Collapse and Revival of American Community, New York: Simon & Schuster.

Raab, Thomas (2006): Nachbrenner. Zur Evolution des Spektakels, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Rasmussen, Terje (2003): Media of the Self – www.media.uio.no/personer/terjer.
Reynolds, Glenn (2006): An Army of Davids. How Markets and Technology empower Ordinary People to Beat Big Media, Big Government, and Other Goliaths, Nashville, TN: Thomas Nelson
Riedel, Christian (2006): My Private Little Revolution. Computerspiele als Widerstand in The Sims und The Sims Online. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel, Marburg: Schüren, 277–295.
Rötzer, Florian (1998): Digitale Weltentwürfe. Streifzüge durch die Netzkultur, München/Wien: Hanser.
Rokeby, David (1997): The Construction of Experience: Interface as Content. In: Clark Dodsworth (Hg.): Digital Illusion: Entertaining the Future with High Technology, XXXXX: Addison-Wesley, 27–48.
Rokeby, David (2003): Very Nervous System and the Benefit of Inexact Control. Interview with Roberto Simanowski. In: *dichtung-digital* 1/2002 (www.dichtung-digital.org/2003/1-rokeby.htm).
Rorty, Richard (1992): Kontingenz, Ironie und Solidarität (übersetzt von Christa Krüger), Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Ryan, Marie-Laure (2006): Avatars of Story, University of Minnesota Press.
Saco, Diana (2002): Cybering Democracy. Public Space and the Internet, University of Minnesota Press.
Sardar, Ziauddin (2000): Alt.Civilizations.FAQ. Cyberspace as the Darker Side of the West. In: David Bell und Barbara M. Kennedy (Hg.): The Cyberculture Reader, London/New York: Routledge, 732–752.
Schleiermacher, Friedrich Daniel Ernst (1984): Philosophische Schriften, hg. v. Jan Rachold, Berlin: Union.
Schmitz, Norbert M. (2006): Stationen der Partizipation. Technische Innovation als ästhetische Utopie. In: Britta Neitzel und Rolf F. Nohr (Hg.): Das Spiel mit dem Medium. Partizipation – Immersion – Interaktion. Zur Teilhabe an den Medien von Kunst bis Computerspiel, Marburg: Schüren, 117–134.
Schulze, Gerhard (1992): Die Erlebnisgesellschaft. Kultursoziologie der Gegenwart, Frankfurt am Main/New York: Campus.
Seel, Martin (2003): Ästhetik des Erscheinens, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Seubold, Günter (2004): Wieviel Spaß verträgt die Kultur? Adornos Kritik der Kulturindustrie. In: ders. und Patrick Baum (Hg.): Wieviel Spaß verträgt die Kultur? Adornos Begriff der Kulturindustrie und die gegenwärtige Spaßkultur, Bonn: DenkMal, 17–40.

Seubold, Günter (2005): Das Ende der Kunst und der Paradigmenwechsel in der Ästhetik, Bonn: DenkMal.
Seume, Johann Gottfried (1879): Prosaische und poetische Werke. Teil 4., Berlin.
Shapiro, Andrew L. (1999): The Control Revolution. How the Internet is Putting Individuals in Charge and Changing the World We Know, New York: Public Affairs.
Simanowski, Roberto (2002): Interfictions. Vom Schreiben im Netz, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Simanowski, Roberto (2006): Transmediale Kunst als Phänomen aktueller Ästhetisierungsprozesse. In: Urs Meyer, Roberto Simanowski und Christoph Zeller (Hg.): Transmedialität. Studien zu paraliterarischen Verfahren, Göttingen: Wallstein, 39–81.
Simanowski, Roberto (2007): Holopoetry, Biopoetry and Digital Literatures. Close Reading and Terminological Debates. In: Peter Gendolla und Jörgen Schäfer (Hg.): The Aesthetics of Net Literature. Writing, Reading and Playing in Programmable Media, Bielefeld: Transcript, 43–66.
Simanowski, Roberto (2009): Performance als Text. Digitale Kunst, Bielefeld: Transcript (in Vorbereitung).
Smith, Roberta (2003): Mark Hansen and Ben Rubin «Listening Post». In: *New York Times*, February 21, 2003 – www.nytimes.com/2003/02/21/arts/design/21GALL.html
Sonderegger, Ruth (2000): Für eine Ästhetik des Spiels. Hermeneutik, Dekonstruktion und der Eigensinn der Kunst, Frankfurt am Main: Suhrkamp.
Sontag, Susan (1992): Gegen Interpretation. In: dies.: Kunst und Antikunst. 24 literarische Analysen, Frankfurt am Main: Fischer, 11–22.
Standage, Tom (1998): The Victorian Internet. The Remarkable Story of the Telegraph and the Nineteenth Century's On-line Pioneers, New York: Berkley Books.
Stelarc (2000): From Psycho. Body to Cyber-System: Images as post-human entities. In: David Bell und Barbara M. Kennedy (Hg.): The Cybercultures Reader, London/New York: Routledge, 560–576.
Stone, Allucquère Rosanne (2000): Will the real body please stand up? In: David Bell und Barbara M. Kennedy (Hg.): The Cybercultures Reader, London/New York: Routledge, 516–25.
Strathausen, Carsten (2006): A Rebel Against Hermeneutics: On the Presence of Hans Ulrich Gumbrecht (Besprechung zu Hans Ulrich Gumbrecht: *Production of Presence. What Meaning Cannot Convey*). In: Theory und Event 9:1.
Sulzer, Johann Georg (1994): Allgemeine Theorie der schönen Künste, Leipzig 1792, Reprintausgabe Hildesheim/Zürich/New York.
Sunstein, Cass (2001): Republic.com, Princeton und Oxford: Princeton University Press.
Sunstein, Cass (2007): Republic.com 2.0, Princeton und Oxford: Princeton University Press.

Bitte eine Zeile einbringen

Synnott, Anthony (1993): The Body Social: Symbolism, Self and Society, London/New York: Routledge.
The Yes Men (2004): The Yes Men. The True Story of the End of the World Trade Organization, New York: Disinformation.
Thomas, Bronwen (2007): Canons and Fanons: Literary Fanfiction Online. In: *dichtung-digital* Nr. 37 – www.dichtung-digital.org/2007/thomas.htm
Tribe, Mark und Reena Jana (2006): New Media Art, Köln, London/Los Angeles/Madrid/Paris/Tokyo: Taschen.
Truman, Myron (1992): Word Perfect. Literacy in the Computer Age. University of Pittsburgh Press.
Turkle, Sherry (1995): Life on the Screen. Identity in the Age of the Internet, New York u. a.: Simon & Schuster.
Turkle, Sherry (1996): Identität in virtueller Realität. Multi User Dungeons als Identity Workshops. In: Stefan Bollmann und Christiane Heibach (Hg.): Kursbuch Internet. Anschlüsse an Wirtschaft und Politik, Wissenschaft und Kultur, Mannheim: Bollmann, 315–331.
Virilio, Paul (1986): Ästhetik des Verschwindens, Berlin: Merve.
Virilio, Paul (2001): Die Kunst des Schreckens, Berlin: Merve.
Walter, Klaus (2003): Grenzen spielerischen Erzählens. Spiel- und Erzählstrukturen in graphischen Adventure Games, Siegen: Universitätsverlag.
Welsch, Wolfgang (1991): Unsere postmoderne Moderne, Weinheim: UCH Acta humana.
Welsch, Wolfgang (1994): Ästhet/hik. Ethische Implikationen und Konsequenzen der Ästhetik. In: Christoph Wulf, Dietmar Kamper und Hans Ulrich Gumbrecht (Hg.): Ethik der Ästhetik, Berlin: Akademie Verlag, 3–22.
Welsch, Wolfgang (1996): Ästhetisierungsprozesse – Phänomene, Unterscheidungen, Perspektiven. In: ders.: Grenzgänge der Ästhetik, Stuttgart: Reclam, 9–61 (zuerst 1993 in: Deutsche Zeitschrift für Philosophie 41, 7–29).
Wenz, Karin (2006): Transmedialisierung. Vom Computerspiel zu digitaler Kunst. In: Urs Meyer, Roberto Simanowski und Christoph Zeller (Hg.): Transmedialität, Transmedialität. Zur Ästhetik paraliterarischer Verfahren, Göttingen: Wallstein, 98–109.
Winzen, Matthias (2001): Glaubwürdige Erfindung von Realität. Zu Thomas Ruffs präzisen Wiedergaben unserer Phantasien von Wirklichkeit. In: ders. (Hg.): Thomas Ruff. Fotografien 1979 – heute, Köln: Verlag der Buchhandlung Walther König, 131–159.
Zeller, Christoph (2009): Representing Presence: Wolf Vostell's Transmedial Aesthetics. In: Nadja Gernalzick (Hg.): Transmediality & Transculturality, Hildesheim, Zürich, New York: Olms.
Zylinska, Johanna (2009): Bioethics in the Age of New Media, Cambridge, MA: MIT Press.

Bitte eine Zeile einbringen

Bildquellennachweis

Abb. 1. © LeCielEstBleu.com, Frédéric Durieu & Kristine Malden
Abb. 2. © Scott Snibbe
Abb. 3. © Golan Levin and Collaborators
Abb. 4. © 2005 Jonathan Harris and Sep Kamvar
Abb. 5. © Mark Hansen and Ben Rubin, Listening Post, 2003 (Photo: David Alison)
Abb. 6. © Paul DeMarinis
Abb. 7a., Abb. 7b. © mit freundlicher Genehmigung der Künstlerin
Abb. 8. © Foto Jörg Mohr
Abb. 9. © canazon200X
Abb. 10. © Still Standing (2005) by Bruno Nadeau & Jason Lewis/Obx Labs
Abb. 11. © The Yes Men
Abb. 12. © David Rokeby
Abb. 13. © Scott Snibbe
Abb. 14. © David Rokeby
Abb. 15a. *Still* aus Brett Leonards Film The Lawnmowerman (1992)
Abb. 15b. © M. Masoni/Stern/PICTURE PRESS
Abb. 16. © Thomas Ruff
Abb. 17. © Thomas Ruff
Abb. 18. © LeCielEstBleu.com, Frédéric Durieu & Kristine Malden
Abb. 19. © Alan Sondheim
Abb. 20. © 2004 MTAA
Abb. 21. Rafael Lozano-Hemmer: Vectorial Elevation (1999/2000); © Foto Martin Vargas
Abb. 22. © Spencer Tunick
Abb. 23. © 2000 Bill Seaman and Regina van Berkel, Drawing by Seaman, Rendering by Casino Container, Detail from Video

Namenregister*

* Die kursiv gelisteten Texte hinter den Namen geben die besprochenen Werke an bzw. das konkrete Werk einer/s Künstlerin/s, auf das im Buch Bezug genommen wird. Künstler ohne Werknennung erscheinen im Buch mit mehreren Werken oder ohne Werkbezug. Künstlergruppen werden unter ihrem Gruppennamen aufgeführt. Computerspiele und Werke der Popkultur, die vor allem unter ihrem Titel bekannt sind, werden im Sachregister aufgelistet.

Sachregister